TELJES JÁTÉK: **DEVIL INSIDE** - MAGYAR NYELVŰ AKCIÓJÁTÉK

PC GAMES

PC-S JÁTÉKMAGAZIN - 2002/9-10 - 998 FT

BATTLEFIELD 1942

Képzelt CSAPATÖSSZEVONÁS a harcmezőn

BEMUTATJUK

- ECTS 2002 összefoglaló
- No One Lives Forever 2
- Highland Warriors

XIII, Anno 1503, Black Hawk Dawn, Black Mirror, WWE RAW, MoH: Spearhead, Midnight Nowhere...

LETESZTELTÜK

- Mafia
- Medieval: Total War
- The Thing

Prince of Qin, Sudden Strike 2, Industry Giant II, Celtic Kings, NHL 2003, Strike Fighters: Project 1...

BEMÉRTÜK: **TIZENHÁROM** 17' és 15' **monitor** szupertesztje
KIELEMEZTÜK: A harmadik fázis - **AGP 3.0, NVIDIA NV30, ATI R300**

9 771587 512101 00209

INFO M@RKET

Információ akkor...
...és most!

INFOmarket 2002
szeptember 13–19.

Minden, amit a legújabb megoldásokról tudni lehet és tudni kell.

A kapcsolásig – szeptember 13-ig – szíves türelmét kérjük. De aztán...

A 106. BNV-vel egy időben látható az INFOmarket Információtechnológiai és telekommunikációs vásár a Budapesti Vásárközpontban.

Nyitva tartás: naponta 10-től 18 óráig
50%-os MÁV kedvezmény!

Nyereményjáték az interneten:
www.infomarket.hu

Tele ötletekkel, *tele*kommunikációval

BNV Budapesti Nemzetközi Vásár

HUNGEXPO

A GYŰRŰK URA
– A gyűrű szövetsége (2 DVD!)
Ára: 6490 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

KÉMJÁTSZMA

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

VÁGYAK VONZÁSÁBAN

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

AIRPLANE

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

KETTŐS KOCKÁZAT

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
szinkron

AIRPLANE 2.

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

D-TOX

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

MENNYÉ' MÁ'

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

EGY CSODÁLATOS ELME

2 DVD!
Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

MEGJELENT!

További akciós és előrendelési ajánlatok a DVD-FILMcsillag magazinban

ben.hirdet **495Ft**

Keresd az újságárusoknál és a nagyobb videótékákban!

AKCIÓ!

1492
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

DÜNE
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

A REMÉNY RABJAI
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

ERIK, A VIKING
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

BRONXI MESE
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

HALÁLI FEGYVER
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

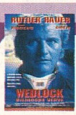
Ha a fenti 6 film közül legalább 2 darabot rendelsz (6400 Ft/db áron), a lenti 4 film közül az általad kiválasztottat INGYEN elküldjük neked!

Rendelésfelvétel:
Rendelését küldje be levelezőlapon az alábbi címre:
DVDfilmcsillag, 1388 Budapest, Pf. 73/53
vagy hívja a
(06-1) 271-1170-es budapesti telefonszámot
(9–17 óra között, munkanapokon),
illetve 17–22 óra között a
(06-20) 377-5616-ös mobil számot.
Faxot küldhet a
(06-1) 306-0505-ös számra.
e-mail: **rendeles@dvdmagazin.hu**,
Termékeinket utánvéttel küldjük, a feltüntetett árak nem tartalmazzák a postaköltséget.
Az árváltozás jogát fenntartjuk.

HOLTSÁV
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

HÁBORTOS HÉTVÉGE
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

ÖLJ MEG ÚJRA
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron



WEDLOCK
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

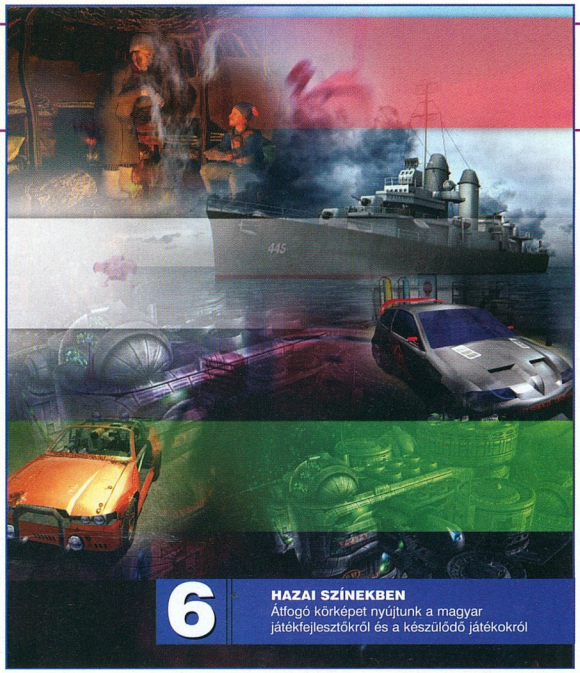
(30 000 Ft feletti rendelés és **egyszeri kiszállítá** esetén a postaköltséget átvállaljuk! (kivéve az akciós DVD-filmek))

Sziasztok!

Egy év sok idő és egyben kevés is. Sok, ha úgy vesszük, hogy mennyi minden történt az 1 év alatt, de kevés, ha arra gondolunk, hogy mennyi ötletünket nem volt még időnk megvalósítani. Mindenesetre illően készültünk az 1 éves születésnapra, hiszen egy jelentősen átalakított PC.GAMES kerül most a kezetekbe. Változott a külalak, a design, új rovatok születtek a nyári szünet alatt, és jelentősen bővült szerkesztőségünk is. Hála nektek, rengeteg észrevételt kaptunk ezalatt az 1 év alatt, ennek tükrében készült el a szeptemberi számunk. A tartalmat természetesen messzemenőkig nem érintette a változás, kipróbált cikkírógárdánk immáron a második évbe lépve még színvonalasabb cikkekkel igyekszik szórakoztatni benneteket. Sajnos nem kerülhettük el az áremelés kényszerű mivoltát sem, de úgy gondoljuk, a PC.GAMES és melléklete, az oldalszám s a teljes játékok függvényében még mindig nagyon kedvező árfekvésű. A változásoknak most csak az egyik felét láthatjátok, sok dolog vár még előkészítésre, ezek folyamatosan kerülnek megvalósításra.

Az ősz beköszöntével persze megindult a programok áradata, ha megnézitek a tartalomjegyzéket, akkor mindenhol nagy neveket láthattok, hiába, közeledik a játékipar főszezonja, az emelt oldalszámú PC.GAMESbe is alig tudtuk bezsúfolni a játékokat. Ráadásul még 3 kiállítás is volt közben, az ECTS 2002 – GC 2002 – ACTIVATE 2002 hármas felemésztette a hírekre szánt helyet, de ez a 8 oldal mindenképpen hasznos olvasnivalót kínál, ha az elkövetkező időszak játékait szeretnétek kifigyelni.
A sok beszéd helyett következzen az új PC.GAMES, jó szórakozást kívánunk hozzá!

a szerkesztők



6 **HAZAI SZÍNEKBEN**
Átfogó körképet nyújtunk a magyar játékfejlesztőkről és a készülődő játékokról

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

25 | MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD
26 | DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

27 | XIII
28 | NOLF 2
29 | BATTLEFIELD 1942

32 | MAFIA
37 | AvP 2: PRIMAL HUNT
38 | THE THING

STRATÉGIA

41 | ANNO 1503 THE NEW WORLD

42 | HIGHLAND WARRIORS
44 | MEDIEVAL: TOTAL WAR
46 | SUDDEN STRIKE 2
48 | EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
50 | INDUSTRY GIANT 2

53 | CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

KALAND / RPG

57 | MIDNIGHT NOWHERE
58 | VOODOO ISLAND

60 | BLACK MIRROR
62 | LIONHEART

63 | PRINCE OF QIN
66 | FARSCAPE THE GAME

SZIM / SPORT

69 | WWE RAW
70 | TOTAL CLUB MANAGER 2003
71 | MADDEN NFL 2003
72 | FOURFOURTWO

73 | ANTZ EXTREME RACING
74 | STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

76 | MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
78 | NHL 2003

44 **MEDIEVAL: TOTAL WAR**
A nagysikerű Shogun folytatása erősen domborít, az utóbbi idők egyik legjobb RTS-eként a piacon.

29 **BATTLEFIELD 1942**
A földön, vizen, levegőben játszódó háborús témájú program méltán lett a hónap játéka.

ects*2002 G|C

16 **JÁTÉKKIÁLLÍTÁS DÖMPING**
A nyár vége a kiállítások és bemutatók időszaka volt szerte Európában

74 **STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1**
A hatvanas évek vadászgépeinek reinkarnációja a jelen kor monitorjain

2002 SZEPTEMBER

HARDWARE

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

81 | AGP 3.0, NVIDIA NV30, ATI R300
82 | HARDWARE NEWS
84 | PIACI KÖRKÉP

86 | MATROX PARHELIA 128 MB
87 | MONITORTESZT
92 | TUNING
93 | TÖMÖRÍTŐK

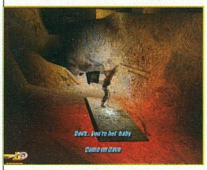
EGYÉB

94 | WEB AJÁNLÓ
95 | TANTRIX ON-LINE
96 | WARCRAFT III MULTIPLAYER
98 | DVD TARTALOM
99 | VÉGIGJÁTSZÁS SUDDEN STRIKE II

107 | CHEAT
108 | ROCKO QUEST
109 | KVÍZIÓ 3 DINOSZAURUSZOK
110 | HELP
112 | LEVELEZÉS
112 | HUMORZSÁK
114 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

Egy hónap szünet után ismét itt vagyunk, és még fényesebben ragyogunk, mint valaha! A 4.7 GigaByte-nyi hely minden egyes része zsúfoltságig telt extrákkal, hiszen a szokásosnak mondható demó-hegyek, videó-dombok, és patch-kimagaslások mellett olyan



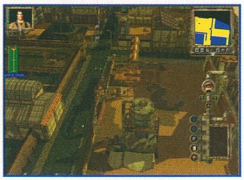
extrákkal találkozhattok, mint a 350 MB-os **Morrowind-es gyűjteményünk**, amiben nem kevesebb, mint 300 különböző kiegészítő, pálya, karakter, és javítás található a nagyszerű játékhoz. Aztán persze itt figyel a 2000-es év egyik meghatározó akció/kalandjátékának a **Devil Inside**-nak a TELJES, bolti verziós változata. Ördögi élményben részesültük általa! További extraként emlegethetjük azt a **400 megás Counter-Strike videót**, amit Militia 2 fantázianévvel ihlettek a készítők, s mely közel fél órányi hosszával egy komplett akciófilmet ad ki. Egyszerűen szenzációs a dramaturgia, a forgatókönyv, no és persze a megvalósítás! Mindenképpen megéri lecsekkolni! Kisebb utility programokat és **Warcraft III pályagyűjteményt** tudnék még kiemelni a nagy halmazból, de exkluzív demót, mint a **Project Nomads-ot** is ajánlhatok a drága nagyérdeműnek. Ha pedig olvasgatni támadna kedvetek, akkor a www rovatunkban található offline honlapokat ajánlhatom figyelmetekbe, különösen a 400 megás **Tomb Raider site-ot** és a **GameFuture** nevű játékmagazin-t, mely utóbbiban nagyon sok érdekes írást olvashattok játékügyben. További szócséplés helyett tudnám ajánlani az összesített tartalomjegyzéket, melyből alant bogarászhatjátok ki azt a rengeteg mindent, ami még szerepel e havi válogatásunkban.

HAZAI SZÍNEKBEN

Hatalmas lendülettel halad előre a hazai játékfejlesztés szekere, úgy gondoltuk, hogy megpróbálunk egy átfogó képet elétek varázsolni a jelenlegi helyzetről.

PHILOS LABORATORIES

Az utóbbi évek egyik sikertörténetének indult a Philos bekapcsolódása a magyar játékfejlesztői piacra – határozottan jót tett a fejlesztőknek. Láthatólag felpezsdült az alkotókedv más csapatoknál, harc indult meg az érté-



kesebb emberekért. A csapat első munkája, a Theocracy tükrözte a kezdő fejlesztők gyerekbetegségeit, azonban mindezek ellenére jól sikerült alkotásnak kategorizálhatjuk, tökéletesen megfelelt bemutatkozásképpen. A folyatatás innentől egy kicsit gubancossá válik. A Philos hatalmas embermennyiséget foglalkoztat, 100-nál is több ember dolgozik a projekteken. Márpedig ezekből akad szép számmal. Elsőként az Alcatraz bejelentése hangzik el, majd ezek után az Imperium Galactica 3 feltűnése sokkolja a közvéleményt. Mindkét projekt látszólag jól halad, bár mintha kis bizonytalanság lenne tapasztalható a megjelenési időpontokkal kapcsolatban. Aztán beült a ménkű, az IG3 készítői kiválnak a Philosból (lásd a Mithis cikknél), a cég kizárólag az Alcatrazzal foglalkozik tovább, illetve bejelentik a Paparazzi című játékot. Innentől gyorsulnak az események, és záródnak be az információs csatornák. Jelenleg a hivatalos tájékoztatás szerint folyik a Alcatraz fejlesztése, bár ennek ellentmond, hogy gyakorlatilag nullára redukálódott a Philos alkotógárdája.

Nagyon is élénken él az emlékezetemben az az időpont, mikor is együtt örvendtünk a fejlesztőkkel az Amigán készült SUB eladásán, hiszen ez még akkor hatalmas vívmánynak számított. Az eltelt évek persze komoly változást hoztak a készülődő játékokban, megjelent és tarolt a PC, valamint a garázsfejlesztés lassan-lassan átalakult azzá, amit mindenhol jellemez manapság a játékfejlesztés. Persze ez egyáltalán nem ment könnyedén: áldozatai voltak az átalakulásnak, erről mesél nekünk a kiadatlan játékok listája. Manapság már senki sem engedhet meg magának ilyen luxust, hiszen komoly embermennyiség dolgozik egy játékon, ami hatalmas befektetést jelent. A csapatok megpróbálnak a minél biztosabb megoldásra törekedni, még akár azon az áron is, hogy esetlen rosszabb feltételekkel adják el a játékukat. Ebben azonban nem csak ők a hibásak, hiszen olyan mértékű koncentráció született az elmúlt években, ami a világ fejlesztőcsapatainak a működését is befolyásolta. A kiadók összeolvadása egyre nehezebbé teszi a bejutást az igazán nagyokhoz, erre nagyon kis esélye van a hazai fejlesztőknek.

A fejlődés azonban megállíthatatlan, erről mesélnek a mai kornak megfelelő programok, semmi szégyenkeznivalója nincs a hazai fejlesztőknek. Kis ország révén azonban valahogy mintha kevés lenne az igazán értékes emberanyag, és előfordult bizony nem is egy alkalommal, hogy a játékosok egymás kártyáiba pillantva készítették el saját programjukat. Úgy gondolom, hogy ebben is azért szép lassan normalizálódik a helyzet. Nem várható el persze, hogy együtt fejlesszenek, de egy kicsit több összetartásra lenne szükség a csapatok között, hiszen ebből mindenki profitálhat.

Jelen összeállításunk persze csak a nagy csapatokat és ismert fejlesztőket tartalmazza. Ezúton is várjuk mindenki jelentkezését, aki meg szeretné mutatni a nagyvilágnak, hogy mit tud az ő csapata, minden lelkes fejlesztőnek helyt kívánunk adni lapunkban. Következzen hát az összeállítás, jó szórakozást kívánunk hozzá.

Bear™

STORMREGION

A S.W.I.N.E. (PC.G 2001/3) alkotói sem ülnek a babérjaikon, gőzerővel készül a Panzers, a csapat II. világháborús stratégiai játéka. A kitalált történetű nyulas program után a kőkemény valóságot vették célba a fiúk a programmal, de a lényeg megmaradt: mint ahogy azt a címből sejteni lehetett, ezúttal is tankokban ülve irthatjuk az ellent. Sokat nem lehet még tudni a játékról, hiszen a hivatalos bejelentés előtt állunk, de a képek azért sej-

tetni engedik, hogy itt sem mindennapi stuff érkezik. Persze ez a S.W.I.N.E. után már nyilvánvaló volt, hiszen mindenki elismerően nyilatkozott a programról. Reméljük, erre a sikerre a Panzers még rátesz egy lapáttal. A képek egyébként a Matrox honlapjáról származnak, ugyanis a játék támogatni fogja a Surround Gaming rendszert, aminek a legfőbb jellemzője a 3 monitornyi egyidejűleg megjelenített információ.

STORMREGION

NAGYOBB MAGYAR FEJLESZTÉSŰ JÁTÉKOK (PC, AMIGA)

1991
S.U.B. - Mercury Projects - Amiga
Stalker - Mercury Projects - Amiga - Kiadatlan

1992
Steel Planes - Mercury Projects - Amiga - Kiadatlan
Legends of the Hobbit tower - Mercury Projects - Amiga - Kiadatlan

1993
Seven Sword of Mendor - Amiga - Kiadatlan
Fatman - Muffbusters - Amiga

1994
Reunion - Amnesty Design - PC

1997
Imperium Galactica - Digital Reality - PC

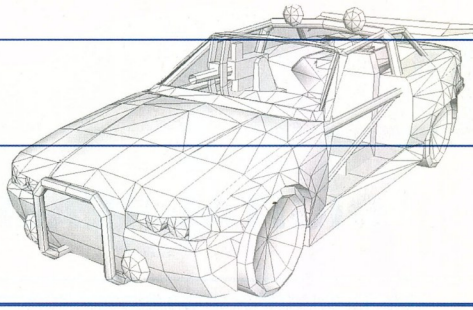
1998
Fatal Abyss - HS Games - PC
Seen - HS Games - PC - Kiadatlan

2000
Imperium Galactica 2 - Digital Reality - PC
Screamer 4*4 - Clevers - PC
1sane - Inictus - PC
Theocracy - Philos - PC

2001
S.W.I.N.E. - Stormregion - PC
Cabela offroad 2 - Clevers - PC

2002
Hegemonia - Digital Reality - PC
Platoon - Digital Reality - PC
Steel Haste - Clevers Development
Panzers - Stormregion - PC

2003
AGON - Private Moon - PC
Midway - Mithis Games - PC



CLEVER'S GAMES DEVELOPMENT

A csapat erősen kacsingat a konzolok felé, azonban mielőtt még erőiket átcsoportosítanák ebbe az irányba, betámadnak egy igazán nagyszerű autós játékkal.

CLEVER'S games development

Ha egy fejlesztőcsapatnak van már eladott játéka, akkor ez nagyban segíti a későbbi munkát, és persze sok tapasztalattal is jár. Így volt ez a Clevers esetében is, hiszen sikeres Screamer 4*4 után a fiúk maradva az autós témánál gőzerővel nekiálltak a második rész fejlesztésének. A sors azonban nem kedvezett a projektnek, nem lett belőle semmi. A számunkra hosszúnak tűnő csönd azonban nem telt el eseménytelenül, hiszen egy teljes átalakítás után a csapat, maradva a kitaposott szokott igényességet itt is hozzák. A fejlesztés azonban némileg kényszerpálya volt, a team az X-box fejlesztői környezetre való várakozás idejét használta ki arra, hogy összehozzanak egy játékot.

Egy elnéptelenedett nagyvárosban játszódik a program, melyben pénzdíjas versenyeket kell megnyernünk – és túlélnünk – a sikerekhez. A kihalt utcákon csodaszép futurisztikus sportautókon száguldozhatunk, melyekben azért sok rokon vonást fedezhetünk fel az ismert kocsikkal kapcsolatban. Elsőnek kell célba érnünk a versenyeken, de nem minden a sebességen múlik, hiszen autónk fel is van fegyverezve. 3 típusból válogathatunk kedvünkre, rendelkezésre állnak a hagyományos golyós fegyverek sok űrméretben, van ballisztikus gránátvető, és az irányított és nem irányított rakéták is helyet kaptak az arzenálban. A kocsik összeállítását teljesen ránk bízták a fiúk, igen nagy szabadságfokkal pakolhatjuk össze a fődarabokat, ezzel teljesen egyedi kocsit készítve. A 10 pálya a város különböző pontjain található, természetesen más és más jellemzőkkel. Sok mozgatható tárgy kerül majd utunkba a száguldás közben, dobozok, hordók, kukák és autóroncsok nehezítik a navigációt. A felspécizett autók és a lerobbant környezet egyértelműen Mad Max beütésre vall, de szerencsére az összkép teljesen egyedi. Lényeges eleme az autózásnak a sérülések megjelenése az autókon, a karosszéria horpad, kiesnek a kerekek, és a külsérelmi nyomok mellett belső elváltozások is érhetik autónkat. Így a kapott összegek egy része ezek javítására fog elmenni.

A technológiai fejlesztés volt továbbra is az egyik fő célja a csapatnak, mely az X-box-ra történő átállás előtt mindenképpen érthető. A fejlettebb fizika jól szerepel, az autók elszakadtak a Screamerben használt „földhözkötött" mozgástól, érezhetően fejlettebb a látvány és a dinamika. Persze mindennek ára van, a játék alapkövetelményeként legalább egy GE1-es kártyát feltételez.

Jelenleg is folynak a tárgyalások a kiadásról, az október végi, szeptember elejei megjelenés szerepel a tervek között, de az érdeklődők számát tekintve nem lesz nehéz partnert találni ehhez.

CABELA'S OFF-ROAD 2

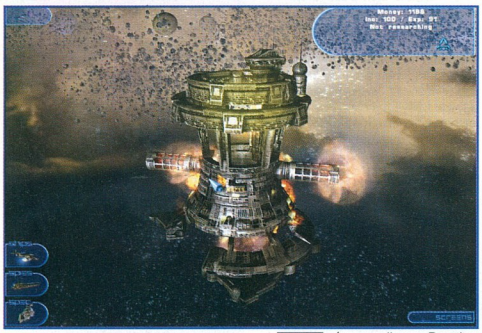
Az USA-ban 2001 novemberében megjelent program érdekessége főleg a fejlesztési időtartam volt, hiszen a csapatnak 3 hónapja volt a kivitelezésre. Az Activision Value sorozatban megjelenő játék, a Cabela vadász áruházlánc katalógusjátékának készült. Képzelet szülte terepjárókban kell az elénk tárt környezetet legyőznünk a programban,

több fajta nehézséggel tarkítva. A feladatok viszonylag egyszerűek, de a megvalósításra nem lehet semmi panaszunk, hiszen itt már a továbbfejlesztett engine dolgozott. A csapatnak a kihívás mellett remek lehetőség volt a készülődő technológiák kipróbálására a program.

úton, elkészítette a Cabela offroad 2-t (mely egyenlőre kizárólag az USA-ban került forgalomba). Ennek a programnak már az volt a célja, hogy az időszerű technikai ugrást előkészítsék a fejlesztők. A folyamat idén márciusban folytatódott, mikor is elkezdődött a Speed Haste fejlesztése. A fiúk ezalatt az igencsak szűkre szabott idő alatt már a 3. verziót nyüstölik, az eddig meg-

DIGITAL REALITY

Ha az elkészült programok számát tekintjük, akkor a DR magasan vezet a magyar fejlesztők között.



HEGEMONIA KÖNYV

Új próbálkozással lép piacra a Hegemonia, hiszen nem csak a játék lesz kapható, hanem könyv alakban is találkozhatunk hőseinkkel és a felvonultatott technológiával. A könyvet Gáspár András jegyzi, ki mellesleg cikkírói körünk egyik oszlopos tagja. A mű teljes mértékben a játékon alapszik, de természetesen az írói szabadság meghagyásával jó esélyünk van rá, hogy egy vérbeli sci-fi munkát vegyünk kézbe. András ebben a műfajban is letett már egy-két dolgot az asztalra, elég csak a Kiálts farkast-ra (1990) vagy a Két életem egy halálom-ra (1999) gondolni.

Szép csendben a Reunion 1992-es debütálása óta a Digital Reality meghatározó elemévé vált a magyar játékfejlesztésnek. Persze ezalatt a 10 év alatt azért történt egy-két dolog, többek között a fiúk még két programmal, méghozzá az Imperium Galactica I-II-vel kerültek be az úrstratégiai játékosok szívébe. Mindez nem ment egyszerűen: nagyon sok munka és fáradság fekszik az elért sikerekben. A csapat folyamatosan haladt előre a fejlődésben, mindig tudtak újat mutatni a saját területükön, és kimondatlanul is az IG2-t mai napig alapműnek tartja mindenki az úrstratégiai témakörben.

Persze azóta lefolyt már egy kevés víz a Dunán, így a készülődő és hamarosan debütáló játék, a Hegemonia már új alapokon nyugszik, új engine-t használ, felvértezve minden tudással, amit a csapat az elmúlt években összegyűjtött. Lényeges változások tapasztalhatók a játékban az alapokkal kapcsolatban, hiszen kikerült a sztoriból a nehézkes földi harc, tisztán küldetésorientált lesz a játék, valamint sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a fiúk az egyes fajok kidolgozottságára. Persze amitől jó volt az Imperium Galactica II, az megmaradt, hiszen a játék komplexitása továbbra is megnyerő, pláne, hogy a kiegészítő tevékenységek (kémkedés, szabotőzs) még nagyobb hangsúlyt kapnak az amúgy is meglepetésektől roskadozó játékmenetben. A kor igényeinek megfelelően persze a grafika is jelentős változáson megy át, a közölt képek és animációk mindenkit meggyőzhettek róla, hogy igencsak helyén való minden szuper jelző a kinézettel kapcsolatban. A játék kiadójában már történt egy változás, hiszen a Cryo nem tudta továbbvinni a fejlesztést, a Wanadoo karolta fel a játékot, de szerencsére a project alakulásán ez nem volt látható.

A programról mostani számunkban már olvashattok egy előzetes bemutatót, melyet terveink szerint továbbiak fognak követni.

A nagy űrbuli közben azért a csapat másfelé is kacsingatott közben, ennek következménye a szintén idén megjelenő Platoon. A vietnámi környezetbe helyezett stratégiai játékban a történelmi tényekhez ragaszkodó cselekményben vehetünk részt. A programmal már szintén foglalkoztunk (PC.G 2002/5) régebben, de ahogy közeledik a megjelenés ideje, úgy lesz egyre érettebb a program. Nagy az érdeklődés a játékkal kapcsolatban, hiszen nagyon kevés olyan mű született, mely korrekt módon dolgozta volna fel ezt a nem gyenge konfliktust. Minden remény megvan rá, hogy itt valami minőségi dolog fog születni, de természetesen a fiúknak itt keményen bizonyítaniuk kell. Ennek tudható be az, hogy a kisebb fajsúlyú Monte Cristo kiadó jegyzi a játékot, de ez nem is csoda, hiszen ebben a kategóriában is le kell raknia valamit a csapatnak, hogy itt is nevet szerezzenek.

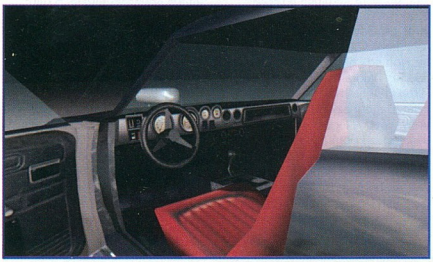
Látványosan fejlődött a DR az utóbbi években, minden esélye megvan a fiúknak arra, hogy sikerre vigyék a mostani és a leendő fejlesztéseket, mi is csak támogatni tudjuk őket ebben.

INVICTUS

Gőzerővel készül az Invictus háza táján az egyelőre névtelen project, mindenesetre a látottak jócskán túlmutatnak az 1nsane képességein.

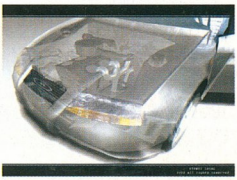
Még folytak a tárgyalások az 1nsane 2-ről, illetve egy saját kivitelezésű játék fejlesztése is elkezdődött az Invictusnál, amikor megérkezett egy felkérés egy kész alapötletű és teljesen kész designtervű játékra. A határidő szűkösre volt szabva, hiszen idén megjelenő programról van szó. A fiúknak annyira megtetszett az ötlet, hogy azonnal rávetették magukat a játékra, és íme, máris csodálhatjátok az eredményt.

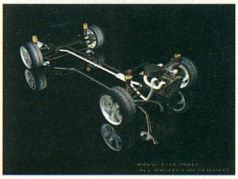
Azt hiszem, ezek a sorok már jól érzékeltetik azt a fajta lendületet, ami elkapta a srácokat a fejlesztéssel kapcsolatban, igazi falrengető játékra számíthatunk a csapattól. A konkrétumokra áttérve egy pénzdíjas versenyre nevezhetünk be, melyen képzeletbeli autókat kell vezetnünk, amik természetesen azért mutatnak némi hasonlóságot a valóságban létező kocsikkal. A lényeg a tuningoláson és az összerakáson van, 16 fajta gépet építhetünk át a kedvünk szerint, no meg persze a pénztárcánk függvényében. A helyszín egy nagyváros lesz, ahol lebonyolíthatjuk az említett küzdelmeket a különböző kerületekben, mely város nagy részletességgel áll majd a rendelkezésünkre. Néhány áruházba be lehet majd menni, és lehet majd vásárolni, néhol pedig csak a parkolóban lehet majd randalírozni. A házak részletes textúrát kaptak, mely változatos képet mutat, bármerre járunk is. Persze nem csak sima házak, hanem templomok, benzinkutak, szobrok, temető, sőt még egy kikötő is szerepel a megtekinthető épületek között. Sok gyalogossal is találkozhatunk majd, melyek némelyike bizonyára majd matrica módjára végzi a kocsinkon, de ez benne van a pakliban. A kocsiban ülő vezető is maximális részletességet kapott, a teste és a feje teljesen kidolgozott, nyomogatja majd a pedálokat, tekeri a kormányt, teszi a dolgát sokkal több poligonból felépítve, mint ahogy azt az 1nsane-ben láthattuk. Egyébként vele kell majd végignyomnunk a játékot, karaktervválasztás nincs a programban. A téma mindenképpen megnyerőnek tűnik, reméljük, a gyors fejlesztési idő nem rontja le a minőséget, bár a fiúk pont úgy nyilatkoztak, hogy az követeli pillanatnyilag tőlük a legnagyobb erőfeszítést, hogy mindazon extrákat belepakolják részletességben, ami nem is lenne elvárás a programban. Ezeket a feladatokat a fejlesztők tűzik ki önmaguk elé, és ettől válik értékessé minden egyes program, amely ilyen indíttatásból készül.



Az Invictus csapat nemes egyszerűséggel csak a Gearhead Garage és a Street Racing keresztezésének tartja programjukat, mellyel kapcsolatban nem tudom megállni, hogy ne idézzem a csapat vezetőjét a játék feladatával kapcsolatban:

Vezetni, vezetni, szerelni, festeni, tuningolni, eladni, versenyezni, vezetni, venni, eladni, szerelni, alkatrészt rendelni, vezetni, versenyezni, kihívni, lenyomni, megszokni, előtni, vezetni, versenyezni, tuningolni, festeni, matricázni, rajtolni, legyorsulni, tesztelni, tuningolni, megint tesztelni, összetörni, eladni, másikat venni, vezetni, versenyezni, győzni! ☺





Autónk, mint az a képekből is kiderül, nagyon sok alkatrészből fog állni.

MITHIS GAMES

Bemutatkozó játékukról faggattuk a nemrég alakult csapatot, mely ígéretes csemegének tűnik az RTS-ek piacán.

IMPERIUM GALACTICA 3: Látunk még belőle valamit?

A magyar fejlesztő csoportok között új név bukkant fel 2002 februárjában, mely név mögött nagyon is ismert arcok találhatók (lásd box). A fiúk az IG3-ba fektetett temérdek munka után valami egészen mások törték a fejüket, melynek eredményeképpen hamarosan megjelentek az első információmorzsák a készülődő RTS programról, mely a keresztségben a Midway munkanevet kapta. A név kötelez, szokták mondani, hiszen a II. világháború történetét ismerők számára nagyon is jól cseng ez a helyszín, ahol is az amerikai flotta nagyon fontos győzelmet aratott a császári Japán hajóhadán.

A fentiekből már következik, hogy a tengeri csatákra koncentráló játékról van szó, mely megpróbálja minél tökéletesebben reprodukálni az akkori szituációt, környezetet és természetesen a résztvevő felek hadseregeit is. Ez egy igen nehéz, de hálás feladat, hiszen nagyon kevés játék nyomul a stratégiai alkotások közül vizes témában. A játék több megközelítésben tálalja majd az akkori tengeri ütközeteket, a játékosok újra megvívhatják majd az ismert történelmi csatákat, de bizonyára akad majd lehetőség teljesen új szituációk és hadi helyzetek elemzésére is. Ebben a pillanatban még nem tisztázott, hogy a II. világháború melyik hadszínterét veszi majd alapul a program, de ez nem is csoda, hiszen a fejlesztők véleménye szerint is legkorábban jövő év ősszel vehetjük a kezeink közé a programot.

A játékszabályok és a játék környezete is követi a realizmus iránt támasztott követelményeket, a program nagy hasonlóságot fog mutatni a wargame-ek jellemzőivel bizonyos tekintetben. A realizmus jelentkezik a fizikában is, hogy milyen lövedékkel milyen hatást érünk el, vagy éppenséggel hogyan viselkedik hajónk a hullámzó tengeren. Kérdéses, hogy a nagy csatáknak és magának a háborúnak mi lesz a története és cselekménye, ez még pillanatnyilag kidolgozás alatt áll.

A fenséges hadihajóknak persze kimagasló grafika dukál, ebben sem kell szégyenkezniük majd a fiúknak. Eleve már a modellek tervezésénél nagyon aprólékos kidolgozásra kerülnek a résztvevő hatalmak hajói, tengeralattjárói, repülőgépei, természetesen a korabeli valóságukban. Ez nagyon sok hajót jelent, ráadásul minden hajóra maximálisan rá is közelíthetünk majd, akár ember szinten megnézve a hajók tevékenységét. A legnagyobb kihívást persze pont a játék lényege adja, bizony a víz nagyon csúnyán leterheli a gépet, épp ezért van az, hogy a csapat pillanatnyilag a GE3 minimum konfignál tart, ami mondjuk a megjelenési időt tekintve nem is olyan durva követelmény.

A játék folyamán a fő feladatunk elsősorban a csaták folyamatos teljesítése lesz, azonban ez nem feltétlenül azt jelenti, hogy végig ugyanazokkal a hajókkal kell nyomulnunk. Részben egyfajta csapatépítés is lesz a játékos feladata, hiszen emberei fejlődni fognak, változtatgathatjuk majd a pozíciójukat az igényeinknek megfelelően. A programnak alapvetően két nagy helyszíne van, az egyik a hadműveleti térkép, míg a másik a csaták konkrét helyszíne. Az első értelemszerűen egy nagyobb léptékű terület, ahol is flottaegységeket lehet irányítani, míg a konkrét csatákban akár egyesével is irányíthatjuk az alánk rendelt egységeket. Persze könnyítések és különféle csoportok képzésére lesz lehetőségünk, mely azonban függeni fog az emberink képességétől is. A mindennapi és a stratégiai helyzetekben is fontos szerepe lesz az időjárásnak, befolyásolhatja majd döntéseinket, de konkrétan meg is akadályozhatja egy csata lebonyolítását.

Érdekesek és izgalmasak a csapat elképzelései, úgy gondolom még sokat fogunk erről a játékról hallani, mi mindenesetre csak gratulálni tudunk a projekthez.

IG3 KRONOLÓGIA

2000 ECTS – első találkozás a fejlesztők és a Philos között, ekkor már létezett egy stratégiai játék, mely ugyan csak körvonalaiban hasonlított a későbbi IG3-hoz, de alapul szolgált a későbbi fejlesztéshez;
2001. január – a Philos megszerzi az IG3 nevet, elkezdődnek a tárgyalások;
2001. február – megállapodás az IG3 elkészítésével kapcsolatban, a fejlesztőgárda 4 embere csatlakozik a Philoshoz;
2001. május (E3) – alfa milestone teljesítése, a kiállításon nagy sikerrel szerepel a játék, mindenki bizakodó a programmal kapcsolatban;
2001. szeptember (ECTS) – sajtóbemutató. Itt már érezhető volt a csúszás, hiszen őszre már beta állapotba kellett volna, hogy kerüljön az IG3, de erről szó nem volt, a folyamatos csúszások oka a mai napig kétséges;
2002. február 25. – a csapat kilép a Philos berkeiből, megalakítják a Mithis games-t, ezzel kérdésessé válik az IG3 befejezése, hiszen az összes olyan ember, aki a projekten dolgozott, kivált a Philostól;
2002 ősz (napjaink) – a fejlesztés áll, folynak a tárgyalások a projekt felújításáról, minden résztvevő emellett foglal állást…

PRIVATE MOON PRODUCTIONS

Érdekes színfoltja a magyar játékfejlesztésnek az AGON, de eredetiségével unikumnak számít a világpiacon is.

Nem mondhatni, hogy a logikai játékok piaca nagyon erős lenne, még akkor sem, ha ezek a kalandjátékokkal vannak kombinálva, mint mondjuk annak idején a 7th Guest. Ennek a piacnak egy kis szegmensét igyekszik meghódítani egy csapat, mely már harmadszor fut neki az AGON elkészítésének. 1997-98-ban kezdődött a történet, mikor is a zenei berkekben jól ismert Pierrot vezetésével elkezdődtek a fejlesztési munkálatok. Sorozatos problémák mellett végül a project készítése 1.5 évnyi munka után megállt, és csak nemrégiben látott neki újra a programnak az azóta lényegében változatlan alkotómag. Az ötlet szerencsére a mai napig nagyon egyedi és még mindig élő, így bátran vehették fel a fonalat ott, ahol abbahagyták annak idején. A Private Moon fejlesztői nem törekednek arra, hogy minél gyorsabban elkészüljenek, és nem tartják különösebb befolyásoló tényezőnek a kereskedelmi szempontokat sem. Bevallásuk szerint elsősorban saját maguk számára készítenek egy olyan játékot, amellyel ők is szívesen játszanának, és amellyel bebizonyíthatják, hogy valóban képesek megvalósítani régen dédelgetett álmukat. Igaz, álmaikból nem csak ez az egy vár arra, hogy testet öltsön…

Az alapötlet igazi unikumnak számít, hiszen a kalandjátékok misztikus környezetébe telepítve játszhatunk egy tucatnyi táblás játékkal. A történet szerint a múlt század elején egy tudós vállalkozik rá, hogy végigjárja a világot és összegyűjtse az elfeledettnek hitt népi táblás játékokat. A feladványok a világ különböző tájaira vezetik felfedezőnket, ahol sajátságos környezetben kell felkutatnia az adott játékot és természetesen le is kell győznünk a játék őrzőjét. Ha ez sikerül, akkor továbbléphetünk, méghozzá egy nemlineáris játékmenetben, ahol ugyan minden feladatot meg kell oldanunk, de ezek sorrendje nem kötött. A felfedezendő helyszínek és az ott található karakterek Mongóliától Lappföldön és Burmán át Peruig vagy Madagaszkárig ismeretlenségükben izgalmas környezetet, feladatai igazi kalandjáték-hangulatot, sőt lassan kibontakozó háttértörténetet is kölcsönöznek az AGON játékainak.

A program egyik táblás játéka, valahonnan a Föld egy eldugott tájékáról

Az AGON gyűjteménye csupa eredeti táblás játékból áll. Feldolgozásuk hosszú hónapok alatt, szakértők közreműködésével történt. A környezet és a kor bemutatása tehát hasonlóan pontos ábrázolást követel: a fotorealizmust szem előtt tartó rendezett hátterek és a realtime 3D karakterek kialakításánál néprajztudós, technikatörténész és a szakirodalom volt a tervezők segítségére. Az eredetileg angol nyelven készülő program a feliratok szintjén lehetőséget biztosít a különböző lokális verziók elkészítésére is, így természetesen magyarul is élvezhető lesz.

A project elkészültét jövő év végére datálják a készítők, úgy vélekednek, hogy az ő igényeiket maximálisan kielégítő játékot szeretnének a piacra juttatni, márpedig ehhez idő kell. Mi is csak drukkolni tudunk nekik, hiszen ennek az egyedülálló próbálkozásnak mindenképpen helye van a magyar és külföldi játékpiacon.

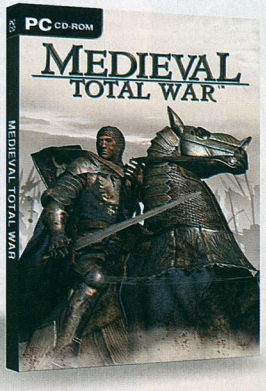
PIERROT

Pierrot 1987 óta jelen van a hazai popzenei életben, 1990 óta több mint harminc hazai album fűződik a nevéhez, amelynek készítésében mint előadó, szerző vagy producer vett részt. Nagysikerű saját albumok (Babaházak, Nekem senki nem hegedül, Levelek a Holdba, Játék stb.) mellett olyan előadók felfedezése illetve legsikeresebb időszaka kötődik a nevéhez, mint pl. a Ganxsta Zolee & Kartel, Sipos F. Tamás, a Pa Dö Dó, O.J. Sámson vagy a gamerek és szerepjátékosok között különösen nagy becsben tartott Toys of Ancient Gods. Sokoldalúságát bizonyítandó az elmúlt tíz évben musical- és filmzeneszerzőként, tévés és rádiós műsorvezetőként, cikkíróként és lapszerkesztőként is megismerhettük. 1996 óta igazi „net-head", saját szervert üzemeltet és több kisebb-nagyobb multimédia projekt fejlesztésében vett részt. 2000-ben alakult saját lemezkiadója, a Private Moon Records gondozásában jelent meg a napokban új, kedvenceinek feldolgozásait tartalmazó albuma, a Gallery.

ACTIVISION

MEDIEVAL
TOTAL WAR™

"Európa arculata csak Tőled függ,
a csatár sorsa a Te kezedben van."



Stratégiai játék
Pc cd-romon!

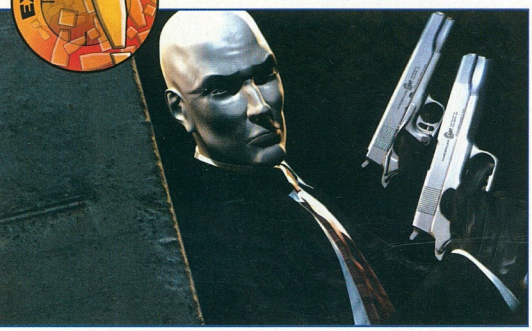
TOTAL WAR

automex
multimédia

Magyarországon az Automex Kft. disztribúciója révén kapható
a szaküzletekben és a nagyáruházakban, valamint a forgalmazó Wesselényi utca 24. szám alatti üzletében,
Megrendelhető a 461-5728-as budapesti számon
vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathat!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21, Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

HITMAN 2 INTERJÚ

EXKLUZÍV



Interjúalanyunk Bernád Barbara Karolina, az IO Interactive animátora, aki jelenleg a megjelenés előtt álló Hitman 2-n dolgozik. Ennek kapcsán beszélgettünk el vele.

Kedves Barbara, kérlek röviden mutasd be magadat és az IO-t!

Bernád Barbarának hívnak és animátorként dolgozom az IO Interactive-nál immáron 3 éve. A munkám a Hitman-ben található karakterek animációja és a cutscene-k létrehozása.
Az IOI egy dán fejlesztőcsapat, amely 1998-ban alakult. Az első játékunk a Hitman: Codename 47 volt, nemsokára a boltokba kerül új játékunk, a Hitman 2: Silent Assassin.

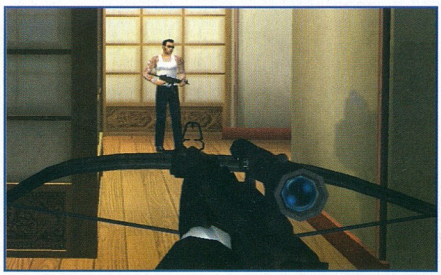
A játék megjelenése alig egy hónap múlva esedékes, milyen feladatok várnak még rátok, mi hiányzik még a Hitman 2-ből?

A játék tulajdonképpen készen van, az utolsó simításokat végzik a programozók.

Visszatekintve hogyan foglalnád össze a játék készítését? Mi volt a legnagyobb kihívás, illetve a legélvezetesebb feladat a fejlesztés során?

A legnagyobb kihívást természetesen a PS2 verzió jelentette, mert az első játék csak PC-re készült, emiatt újra kellett írni az egész engine-t. Sok kísérletezéssel járt, hogy hasonló minőséget tudjunk felmutatni a különböző platformokon. Sokszor és sok mindent újra kellett csinálnunk, hogy minden tökéletes legyen. A legélvezetesebb talán majd a release party lesz októberben ☺. Nem, természetesen rengeteget kellett dolgoznunk és minden apró feladat, amelyet sikeresen oldottunk meg, elégedettséggel tölt el. Valószínűleg ezt csak a többi játékfejlesztő értené meg, de amikor végre a világítás elkezdett működni a PS2-n az átvezető mozikban, akkor sírni tudtam volna. Mármint örömömben.

Pár szóban mesélj nekünk a játék történetéről, a helyszínekről, a figurákról és a fegyverekről.



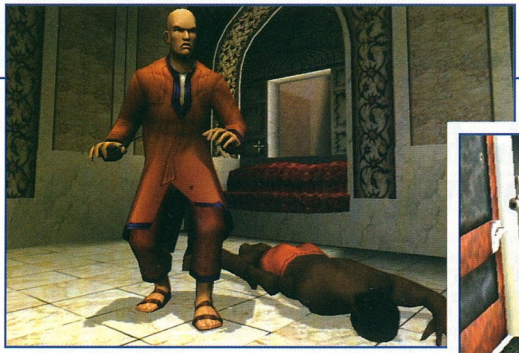
A játék Szicíliában kezdődik, ahol Hitman menedéket talált egy monostorban. De az élet persze nem ilyen egyszerű, és Hitman egyetlen barátját, mentorát, a helyi papot elrabolja a helyi maffia, váltságdíjat követelvén. Hitman-nek tehát újra elő kell ásni a múltját és elővenni a Hardballereket. A helyszínek között található Szentpétervár, Japán, egy irodaház Malajziában, India és még egy kis közép-ázsiai hely, Nuriszán. A karakterek között találhatunk KGB ügynököket, maffiatagokat, japán yakuza vezért, gonosz orvost, szektavezetőt. A fegyverek csak sokasodtak a Hitman1-hez képest: csendes fegyverek, mint a zongorahúr és kloroform, pisztolyok, mint a Beretta, Desert Eagle, gépfegyverek, mint MP5 SD6, aztán AKSU, AK-74, SPAS 12 és természetesen Hitman szokásos fegyvertárába tartozó orvlövész puskák, mint a Dragunov, Walther WA 2000, vagy Barrett M95. A személyes kedvencem egyébként a nyílpuska.

Hány küldetés szerepel majd a játékban, és milyen jellegűek lesznek ezek?

A játékban 21 küldetés szerepel. A Hitman elsődleges célja nem a tömegmészárlás – bár így is lehet játszani – inkább a lopakodás. Általában van egy célszemély, akivel végezni kell, de hogy hogyan jut el a játékos odáig, az teljesen rá van bízva. Bár az igaz szinte minden küldetésre, hogy a főgonoszhoz nem egyszerű eljutni, mert általában jól őrzött helyeken találhatók. Tehát leoltani a lámpákat, kikapcsolni a biztonsági berendezéseket és felvenni a night vision google-t.

Mennyire sikerült életszerűvé varázsolni az AI-t? Mondanál rá példákat?

A játék része egy úgynevezett tense-meter, ahol láthatja a játékos, hogy mennyire figyelnek rá. Ha például túl közel megy egy őrhöz, az gyanúsnak találhatja Hitman-t, meg akkor is, ha Hitman felvette másnak a ruháját. Erről a játékos a tense-meter alapján tájékozódhat. Néha az is gyanús lehet, ha Hitman elkezd rohanni olyan helyeken, ahol mindenki nyugodt. Bizonyos ruhák csak bizonyos helyeken nyújthatnak álcázási lehetőséget. A szakács a konyhába tartozik, nem rohangálhat fel-alá egy követségi partin. Az örök pedig el tudják mondani egymásnak, hogy valami nincs rendjén. A civilek is megrémülhetnek, és szaladhatnak a legközelebbi fegyvereshez, fellármázván az egész helyet. Azonkívül például ha a játékos harcba keveredik, akkor az ellenség megpróbál fedezéket keresni és a mögül támadni Hitman-t.



Mekkora lesz az NPC-k szerepe (gondolok itt elsősorban Dianá-ra)?

Diana most is velünk van, ő adja meg a szükséges információkat a soron következő küldetésekhez. De egyelőre nem találkozhatunk vele. Talán, egyszer...

Mik a legfontosabb újítások az előző részhez képest (1st person mód, mentés, stb)?

Igen, a sokak által hiányolt mentés funkció már a játék része. Könnyebb fokozaton az ember többet menthet, nehezebb fokozaton kevesebbet. De a mentések száma meghatározott, mert azért ez mégiscsak egy gondolkodós-akció játék. Taktikusnak kell lenni, és ebbe beletartozik a mentés a megfelelő helyen is.

A 1st person mode is új a játékban, így sokaknak talán élvezetesebb lesz a kemény akció. De ezzel együtt is a Hitman elsősorban 3rd person játék. Újdonság még a fent említett tense-meter, aztán például az, hogy nem vásárolunk fegyvereket – ahogy az első játéknál tettük – hanem összegyűjtjük az akcióink során, és ezekből választhatunk a játék hátralévő részében. A háttérgrafika sokkal magasabb felbontású, és körülbelül 3-400 méterre láthatunk el, ami 10-szer több, mint amit a Hitman első részében nyújtani tudtunk. A kezelőfelületet is leegyszerűsítettük, így a játékosnak remélhetőleg könnyebb dolga lesz.

Az új generációs grafikus kártyák számos szemkápráztató látványeffektet támogatnak, a Hitman 2 mennyire épít ezekre, melyeket tudjuk kihasználni? Mi az ideális grafikus kártya a játékhoz? Mik a Glacier engine jellemzői?

(Erre Hakon Steino, a Hitman 2 vezető programozója válaszol). A játék egészében valósidejű fényeket láthattok, de használunk enviromat bumpmaps-eket, aztán például a night vision google (éjjellátó szemüveg) nem lehetett volna a játék része az új kártyák nélkül; az ATI kártyák true form eljárásának köszönhetően négyszer annyi poligonunk lehet, amitől persze szebb lesz a megvilágítás.
A legideálisabb grafikus kártya a fellelhető leggyorsabb, természetesen ☺. A Galcier engine jellemzőiről egy másik cikket lehetne írni, de ami lényeges a Hitman 2-nél, hogy mind a három platformon ugyanúgy és egyenletesen működik, a karakteranimáció jobban néz ki, mint a legtöbb játékban, és használunk dinamikus elemeket. Vagyis a függönyök textilként viselkednek, a lelőtt testeket körbe lehet húzogatni a szobákban, hogy a játékos elrejthesse őket, és amikor belelősz valakibe, az a fizika szabályai szerint fog mozdulni, elrepülni és lecsúszni a falról.

Az utóbbi időkben egyre inkább hangot kapnak olyan vélemények, hogy az erőszakos játékok vezetnek agresszív cselekedetekhez, sőt esetenként még egy-egy játék betiltására is sor kerül. A Hitman 2 sem éppen a Barbie-val játszó kislányok számára készült, így aktuális a kérdés: nektek mi a véleményetek erről, illetve nem fenyegeti ez a veszély a Hitman 2-t?

A magánvéleményemet tudom ezzel kapcsolatban leírni, az pedig az, hogy ha egy gyereknek a szülei idejében megtanították az élethez szükséges morális szabályokat, akkor normális esetben tud disztingválni valóság és játék, illetve film között. Én is sokat játszom a Hitman-nel, és eddig még senkit sem bántottam tettleg és nem is jutott eszembe. Nem hiszem, hogy a legtöbb játékos tudatában lenne annak, hogy embereket öl. Mert ezek nem emberek, hanem a játék részei, egy számítógép generálta világ.

Ha össze kéne hasonlítanod a Hitman 2-t a mostanság megjelent hasonló játékokkal, akkor mi az, amit mindenképpen kiemelnél?

Gyönyörű grafika, de tényleg... És természetesen az animációról se feledkezzünk meg ☺. A játékmenet teljesen nyitott, vagyis ténylegesen a játékos dönti el, hogy hogyan vezeti le a küldetést, kezdve a fegyverválasztással. A játék zenéje pedig filmes magasságokba emelkedik.

Mekkora fejlesztőcsapat készítette a játékot, illetve - ami még érdekesebb - ezen emberek mihez kezdenek most? Esetleg tervben van egy Hitman 3? Netán egy kiegészítő?

A fejlesztőcsapat körülbelül 25-30 emberből áll. Ebbe beletartoznak a programozok, a grafikusok és a hangmérnökök. A programozók még mindig dolgoznak, a grafikusok jelen pillanatban a Freedom team-et segítik ki. Természetesen tervben van a Hitman 3, de egyelőre nem mondhatok ennél többet.

Milyen magyar vonatkozása van a játéknak?

Nem, sajnos ezúttal nincs magyar pálya, bár tudom, sokan szerették a Gellért, oh, bocsánat, Gallard Hotelt. De magyar vonatkozása természetesen ezúttal is van a játéknak, mert a játék teljes zenéjét – amelyet Jeper Kyd írt – a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara és Kórusa adja elő. Annyit mondanék, hogy hátborzongató, felemelő élmény.

Kimaradt-e valami – és ha igen, miért –, amit mindenképpen szeretnétek megvalósítani az esetleges kiegészítőben, avagy a folytatásban?

Sokat tanultunk ebből a játékból. Azelőtt a team kisebb volt, könnyebb volt a csapaton belüli kommunikációt megoldani. A következő projekteknél mindenféleképpen törekedni fogunk a még nyitottabb gameplay-re, a sokkal több látványelemre.

Támogatja a Hitman 2 a mod-ok készítését, illetve ti mennyire könnyítitek meg ezek alkotását a rajongók számára?

Nem. Legalábbis jelen idő szerint senkinek sem volt ideje foglalkozni ezzel a dologgal, talán egy későbbi időpontban.

Ha már a jövőbeni tervek szóba kerültek, elárulsz nekünk valamit ezekről?

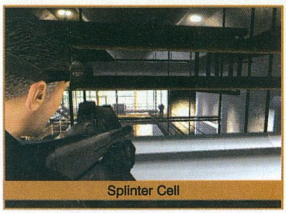
Jelen pillanatban a Freedom: The Battle for Liberty Island van fejlesztés alatt. Ezenkívül gondolkodunk a cég bővítésén is, hogy minél magasabb színvonalú játékokat hozhassunk létre. Talán, valamit, egyszer Magyarországon... ☺

Barbarának köszönjük az interjút, a cégnek pedig sok-sok Hitman 2 eladást kívánunk.

Julius

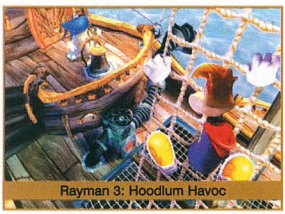
ECTS 2002, ACTIVATE 2002 GAMES-CONVENTION 2002

Mivel a tengerentúli kiadók közül számos jóval szerényebb formában jelent meg az E3-hoz képest (a külföldi nagy online lapok is csak mint valami zsibvásár tekintenek a londoni forgatagra), vigyázó szemünket inkább az európai hadszíntérre, s egy-egy játékkal standoló fejlesztőgárdákra vetettük. Különösen, hogy a korábban csak feltörekvőben lévő orosz, lengyel és német játékipar ma már érett tölgyfaként magasodik az amcsik sötét erdejében. A magyarról nem is beszélve.



Splinter Cell

XIII



Rayman 3: Hoodlum Havoc

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

ects*2002

UBI SOFT

Kezdjük az Ubi Soft legnagyobb dobásával, az Unreal engine-nel futtatott **Splinter Cell**-lel. A játékban a Kambodzsát is megélt volt tengerészgyalogost, Sam Fisher-t alakítjuk, akire főként high-tech ismeretei végett felfigyelt az NSA (National Security Agency), s azonmód átcsaklizta magához. Küldetései közt ugyanis nem csak túszok kiszabadítása, vagy bújdokló terroristák csöndes megalázása szerepel, hanem kameravédelemmel ellátott irodaházak számítógépeinek feltörése, titkos adatok megszerzése vagy poloskák elhelyezése. Mindezekhez nagy segítségünkre lesz az alapfelszerelésnek számító hangtompítós pisztoly, illetve géppisztoly, időzített füstbombák és fénygránátok, minitükör, speciális éjjellátó szemüveg, valamint kötél és a hozzátartozó hágcsó. Főhősünk azonban egymaga is tökéletes fegyver, a semmiből (értsd folyosófalakon támaszkodva, akár spárgában is) képes ráugorni az emberekre, hogy a pisztolyt kicsavarva a kezükből élő pajzsot vonjon maga elé.

Furcsa grafikai megvalósítással hívta – az E3 után újra – magára a figyelmet a **XIII**. A különös képi világról (kicsit képregényes, mégis valószerű) a fene se gondolná, hogy mindezt az Unreal engine nyújtja. Bevallom kicsit furcsán hat, amikor egy embert leütve/lőve képregényszerű OUCH, BAOOM, ZIPP és egyéb hangutánzó szavak töltik be a fél képernyőt, de legalább valami újat kísérelnek meg a fiúk.

Rayman nélkül nem is Ubi Soft az Ubi Soft stand, be is köszönt hát a cég sajátos kezeslábasa a publikumnak. A jövő év tavaszára várható **Rayman 3: Hoodlum Havoc** továbbra is meseszerű grafikát és bohókás játékmenetet ígér, korunk technikai fejlődésének jegyében pedig az ellen (szám szerint 13 fajta) mesterséges intelligenciáját is bonyolultabb algoritmusok alapokra helyeződik.

Komoly fejlődés tapasztalható a legfrissebb Red Storm-büszkeségen, a **Rainbox Six: Raven Shield**-en is, főként a részletek terén. Az ajtók most már valósághűen nyílnak (az óvatoskodók résnyire nyithatják, míg az akciódúsabb játékmenet hívei akár be is rúghatják azt), embereink fokozatosan teszik le magukat a földre (állnak, görnyednek, guggolnak, fekszenek – de ennél sokkal több a „váltás", csak leírni képtelenség), s a fénygránát hatása is kézzelfoghatóbb (a szerencsétlennek cseng a füle, agyában homályos képalkotás megy végbe, s szédülés tüneteit tapasztaljuk). A kommandós játékok legifjabb tagja alatt az Unreal legújabb engine-je fog dübörögni.

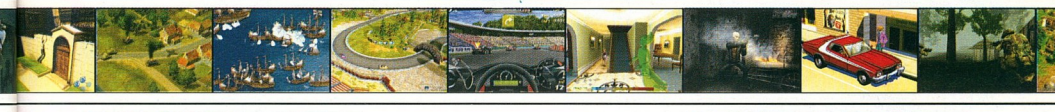
A repülő szerelmeseinek sem kell csalódniuk az Ubi Soft-ban, hiszen már nem sok kell ahhoz, hogy az **IL-2 Sturmovik** küldetéslemeze, a **Forgotten Battles** a boltok polcain feküdjön. A program már csak azért is említésre méltó, mert a II. világháború finn és magyar vonatkozású égi háborúit jeleníti meg 20 pályán keresztül, 10 multiplayer pálya, valamint 14 új szárnyas fémalkotmány kíséretében.

A **Battle Realms** első kiegészítő lemeze is ja-

Battle Realms: Winter of the Wolf

vában készül már, **Winter of the Wolf** néven. Az add-on az eredeti játékban is szereplő Wolf klán létrejöttét boncolgatja 12 küldetés erejéig, 8 új egység, 4 Zen mester és részletgazdag téli környezet közepette.

Érdekes jövőképet tár elénk a **Ghost Recon** küldetéslemeze, az **Island Thunder**. Az add-on szerint 2009-ben Fidel Castro „végre" a túlvilágra merészkedik, hatalmas trágyában hagyva drága egyetlen országát. A magára maradt Kuba azonban nem tudja elviselni Mestere távollétét, s állandó zavargások kísérik a hétköznapi emberek mindennapjait. Ez persze nem tetszik a „szupercsapatnak" (illetve főnökeinek), s ENSZ békefenntartók segítségével elindulnak megtisztítani a drogbárók uralta területet – mindezt 8 küldetésen keresztül, s 5 multipálya, valamint 2 új játékmód kíséretében.



ects 2002

IC COMPANY

Az 1C nem titkoltan az ez évi ECTS-től várta a nagy áttörést, hiszen disztribútorként már jó ideje működik saját hazájában, Oroszországban, nemzetközi szinten azonban csak a hazai fejlesztőcégek istápolójaként szerzett magának hírnevet (a Maddox készítette Sturmovik-ot anno pl. hamar lefoglalta az Ubi Soft).

Szorgalmukat látva erre jó esélyük van, bár ha a jövőt úgy képzelik, mint a **Perimeter** nevű

Perimeter

3D-s stratégiai játékukban, inkább vesszenek el valamely csillagközi anomália távoli zugában. A történet szerint ugyanis az emberek a Föld nyersanyagtartalékait rég felemésztették, s a modern technika vívmányainak köszönhetően távoli csillagokban kerestek menedéket. Pár bolygó kolonizálása után azonban találkoztak a Lánccal, mely megjelenésében is furcsa volt (kisbolygók halmazából álló, önmagával rendszert alkotó „űrszigetek" sokasága), de azt végképp nem tudták megmagyarázni, hogy a határvidékhez közeledve miért törnek elő a semmiből rémálmaik legszörnyűbb teremtményei. Mintha az emberiség közös tudatalattija védené saját magát, saját magától… A táj minden egyes alkotóelemén (sziklákon, fákon, bokrokon) meglátszanak a lövések nyomai, a tankok után porzik a föld, a légpárnás egységek széthordják a sarat, sőt, kellő "behatás" eredményeképpen akár deformálódhat is a terep, új taktikákra kényszerítve minket. Egy-két jól irányzott találattal hegyeket omlaszthatunk, folyókat terelhetünk másik mederbe, vagy egyszerűen elbújhatunk előzőleg kirobbantott kráterekbe.

A **Mechminds** ennél is továbbmegy eljövendő világunk elmesélésében: már csak robotok léteznek, az emberiség fogalma legfeljebb elfeledett adatbankokban található meg. A kampányjellegű játékban új világok felfedezése, fejlesztés és háborús események kombinációja áll a középpontban, 30 fajta géptípus és

Mechminds

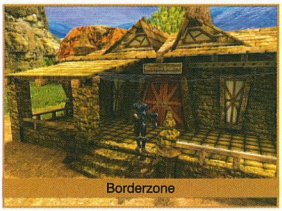
szintén 30-féle fegyver közepette – az egész egy kibernetikus ámokfutás, nem több.

A **Sphere** történetileg a Gothic-ra emlékeztető, középkorban játszódó MMORPG-t takar. Egy nagytudású mágus valamely elfeledett krónikáskönyvből bebiflázta az „Univerzum-teremtő" varázslatot, de elmormolásába egy kisebb hiba csúszott be, s több ezer társával együtt

Sphere

saját maga kreálta univerzumának (Sphere) csapdájába esett.

A **Borderzone** a másik véglet ötletlopás terén, hisz ez csak műfajában óhajt a Gothic konkurenciája lenni. A sztori: Olaf, az elpusztult Terra bolygó menekültjeinek egyike új hazáját szeretné meglelni, ám az idegen jövevényt inkább éles karókkal fogadják, mint tárt karokkal.



Borderzone

ECTS AWARDS

Tudvalevő, hogy az ECTS nem csak egy kiállítás (és kivételesen nem is egy életérzés), az odatévedő fejlesztők, újságírók rendre ott osztják ki az elmúlt év terméséből a „Best" díjakat. Ez évben a Show legjobbja címet a Splinter Cell nyerte, míg a Legjobb PC-s játék díját a Breed kapta. Az év PC-s játéka a Medal of Honor: Allied Assault, míg a Legjobb kiadó az Electronic Arts lett.

A PC-körökben is nagy sikernek örvendő Grand Theft Auto 3 sem távozott üres kézzel: először megkapta a Legjobb konzoljáték címet, majd gazdagabb lett egy-egy benelux, német, illetve francia lap Év játéka díjjal, s mellékesen a fejlesztői is hazavihettek egy Leginnovatívabb játék elkészítéséért járó oklevelet.

ects 2002

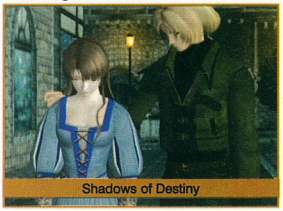
KONAMI

Tudvalevő, hogy a Konami főként konzolokra összpontosít, PC-re csak végszükség esetén fejleszt (bár ez a jövőre változhat), így sajnos le kellett mondanunk olyan sikerjátékok bemutatásáról is, mint a Disney Football (Mickey Mouse mint csatár…), vagy mint a Dancing Stage Party Edition (no comment). Önhibánkon kívüli mulasztásunkért elnézést kérünk, hiányosságunkat amint lehet, pótoljuk ☺.

Ha lassan is, de közeledik a PS2-n nagy sikert aratott **Metal Gear Solid 2**, amit itt nálunk PC-n **Substance** alcímmel is elláttak, mivel ez egy bővített kiadás. Az eredeti játékon kívül tartalmazza a korábban csak japán verzióban meglévő Boss Survival és Virtual Theatre extrákat, 200 VR missziót, és a fő cselekményhez kapcsolódó mellékküldetéseket. Természetesen új fegyverek és animációk is színre lépnek, szóval ne csodálkozzunk, ha Snake egy óvatlan pillanatban gördeszkázásra vetemedik!

Metal Gear Solid 2: Substance

Ha az iménti mondaton mindenki túltette magát (vizuális típusúak előnyben!), akkor javaslok még egy mély lélegzetvételt, ugyanis sajnálattal kell tudatnom, hogy a nagyreményű **Shadows of Destiny** karácsony helyett csak jövő év elején érkezik a boltok polcaira. A programban *Eike*-t, jobban mondva szellemét személyesítjük meg, mivel a szerencsétlent meggyilkolták, s most félúton lebeg élet és halál között *(ezt máshol lapzártának hívják, de ők tudják)*. Itt találkozik egy magát *Homunulus*-nak nevező lénnyel, aki felajánlja, hogy az időutazást segítségül hívva közreműködik Eike halálának megakadályozásában. Közben persze rájönnek, hogy az események láncolatában ez nem is olyan egyszerű dolog, így először 1980-ban, majd 1902-ben, végül a középkorban találják magukat a jelen (vagy inkább a múlt, bár ahhoz képest inkább a jövő) történéseinek átírása végett…



Shadows of Destiny

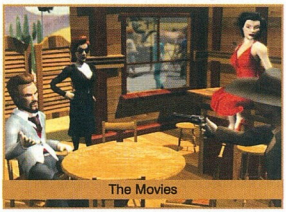
ects*2002

LIONHEAD STUDIOS

Úgy látszik, az ECTS mámora megoldotta Peter Molyneux nyelvét is, hiszen jó pár értékes információt szivárogtatott ki a **Black & White 2**-ről. A folytatásban végre nagyobb szerepet kap a lakosság: már nem mint rajongó gyerekek üdvözlik az életet, igényesek, kiállnak jogaikért, fegyvert fognak, ha az ellenség arra kényszeríti. Felszerelésünk szerencsére még csak középkori szintre korlátozódik (ijak, nyilak, dárdák és kardok együttese), szóval nem kell aggódni, hogy egy néma neutronbombával intézik el teremtményünket, de mint a mellékelt kép mutatja, az óvatoskodás nem feltétlenül elítélendő emberi vonás... A játékmenet egyre inkább eltolódik a Populous és Simcity érdekes egyvelegének irányába, hiszen kicsiny faluink az idők során hatalmas városokba fulladhatnak, amiknek védelme, és fenntartása rengeteg energiát emészt majd fel.

Black & White 2

A fejlesztő-félisten másik sikervárományos játékáról, a **The Movies**-ról is elhintett néhány infomorzsát. Ebben egy filmcéget kell felfuttatnunk az 1920-as évektől napjainkig, ám az ötleteket nem lehet csak úgy elpuffogtatni, meghatározott koncepció alapján és bizonyos keretek betartása mentén kell haladni. A '20-as években például nem csattanhatott el egyetlen csók sem (pornográfiának minősült volna, bár némafilmnél jobb ötletem nekem se lenne), s még egy csepp vér sem fröccsenhetett a nézők arcába. Idővel aztán csak begyűrűzik a hangosfilm, majd a színesfilm technológiája, egyre többet engedhetünk meg magunknak, de vigyázva, egy-egy provokatívabb filmmel kiválthatjuk a kritikusok nemtetszését. Persze ezt is fölhasználhatjuk nevesincs kis sztárjaink hírének növelésére, de ne lepődjünk meg, ha némelyikük elvonókúrán vagy saját maga alkotta akasztófán köt ki.

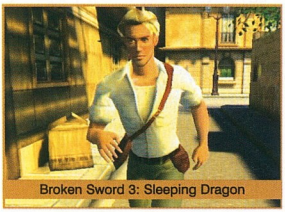


The Movies

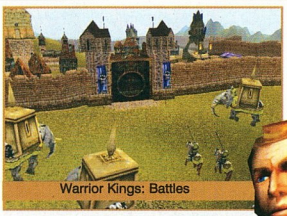
ects*2002

REVOLUTION

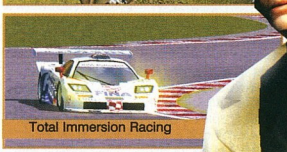
Az ECTS-en végre hallhattunk részleteket a **Broken Sword 3: Sleeping Dragon**-t illetően. A point&click rendszeren kívül minden megmarad, így újfent a pofátlanul megnyerő George Stobbart és hetyke újságíró barátnője, Nico kalandjait élhetjük át, de rajtuk kívül még 3 visszatérő karakter is fel-feltűnik. George Kongóba utazik, hogy közelebbről is szemügyre vehesse egy flúgos professzor peerpetum mobile (örökmozgó) jellegű gépezetét, amikor ezzel egyidőben Nico, vagy inkább egy őrá hasonlító hölgyemény a túlvilágra küld egy ismeretlen embert George hotelszobájában. A jelenségre természetesen rászáll a rendőrség, sőt, az első rész templomos lovagrendje is belekotyog egy-két jelentősebb jelenet erejéig.



Broken Sword 3: Sleeping Dragon



Warrior Kings: Battles



Total Immersion Racing

Starsky és Hutch

ects*2002

EMPIRE

Az Empire szokás szerint nem az ECTS-en, hanem egy közeli kis pub-ban mutatta be készülő projektjeit.

Ghost Master

A **Ghost Master**-ben egy szellemsereg élén kell Gravenville lakóit kipucolnunk, hogy túlvilági teremtményeink újabb paranormális egyedeket szabadíthassanak rá a való világra. A gyönyörű 3D-s engine segítségével az emberekbe is belebújhatunk, hogy legsötétebb félelmeiket fordítsuk ellenük. Félelem, rettegés, de mindez vér nélkül, úgy jövő év vége felé. Ellenben a **Starsky és Hutch**-ban már a jófiúk szerepében tetszelgünk. A játék a '70-es évek sikersorozatát veszi alapul, annak is cseppet sem unalmas autósüldözéses jeleneteit. Természetesen a középpontban a legendás '74-es Ford Torino áll majd, de ezen kívül még 4 „csodajárgánnyal" is téphetjük az aszfaltot. Mivel a játék során mindkét főszereplő a kocsiban tartózkodik, ezért minden küldetés elején mi választhatjuk meg, hogy a vezető, vagy az anyósülésről lövöldöző szerepét akarjuk magunkra vállalni.

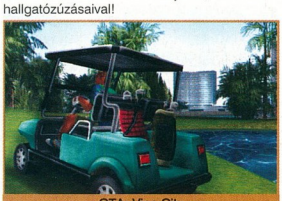
A **Warrior Kings: Battles** főleg a mesterséges intelligencia terén óhajt ráerősíteni, mind harci, mind diplomáciai értelemben. Már nem csak a gép adta generálisok tudják összehangolni a támadó, illetve védekezési hadműveleteket a hátországi történésekkel, viszont csak ők képesek gyenge pontjainkra igazán rálelni.

Karrierista természetűeknek novemberben érkezik a **Total Immersion Racing**, melyben a neves GT sportkocsiversenyen kell vezetői tudásunkról számot adnunk. Kezdéskor egy tapasztalatlan versenyző-csökevényt alakítunk, de ha jól szerepelünk, a bajnoki cím mellett megszerezhetjük a legjobb kocsikat, s a hozzájuk járó csapatokat (megvesznek a gyártók).

ects 2002

ROCKSTAR GAMES (TAKE 2)

A nyár legnagyobb sikere, a **GTA** 3 nyomdokain haladó **Vice City** sem hiányozhatott az ECTS-ről. A programban egy Tommy Vercetti nevű figurát alakítunk, foglalkozását tekintve bandatag a Forelli testvérek uralta környéken. Főnöke(i) körében nagy megbecsülés övezi, hiszen amikor a hatóság elkapta, mélyen hallgatott. Ezért szabadulásakor rábízzák Vice City meghódítását. Természetesen Tommyt rövidesen átverik, így a pénzét követelő Sonny Forelli képében megkezdődik a megszokott gyilkos ámokfutás. A történetről annyit lehet még tudni, hogy nagy szerepet fog játszani egy álszent ügyész, Ken Rosenberg, aki rendkívül jó kapcsolatban áll a város alvilági fejeseivel. A Miami-ra hajazó Vice City kétszer akkora lesz, mint Liberty City, ráadásul most már nem csak kül-, hanem belteri helyszínekkel dúsítva. Az erkölcsileg vitatható főhős, Tommy is „értelmesebbnek" tűnik a GTA3 hősénél, tekintve, hogy ő már tud beszélni, motorozni (!), kúszni, és a harcművészetekben sem egy elveszett gyerek. Mindezt 9 órányi '80-as évekből előbányászott muzsika fogja kísérni, természetesen a „legarcabb" rádió-műsorvezető, Laclow élvezetes kommentárjaival, telefonos hallgatózúzásaival!



GTA: Vice City

ects 2002

VIVENDI

A Vivendi elhozta a tavalyi év egyik meglepetésének, az **Empire Earth**-nek küldetéslemezét: a **The Art of Conquest** 3 új kampány (ókori Róma, II. világháború csendes-óceáni hadszíntere és 24. századi Ázsia) keretén belül próbálja felkavarni az alapprogram körül kissé megbuggyant állóvizet. Az új küldetésekhez új egységek, épületek, valamint speciális bónuszok járnak, úgyhogy ne lepődjünk meg, ha egy brit S.A.S egység a vizen átkelve robbant az arcunkba, természetesen úgy a 20. század tájékán.

Empire Earth: The Art of Conquest

Megváltás lehet a krónikus játékszenvedéllyel kínlódóknak a **Casino Empires**, hiszen e nemhivatalos Tycoon-sűrítmény egy kaszinó zsetonkopogástól – és az azt elvesztő balekoktól – hangos világát próbálja ábrázolni, annak minden tartozékával (nyerőgépek, kártyaasztalok, merő véletlenségből nyerő csaliemberek, minden apróságért piszmogó vizsgálóbiztos) együtt.

Következzen egy az E3-ról már ismerős nagyágyú, a **Bloodrayne**, melynek forgalmazása azóta a Vivendihez vándorolt. A sajátos böllérjátékban egy 1930-as (nem évjárat! ☺) vámpírhölgyeményt, jobban mondva egy Bladehez hasonló félvámpírt alakítunk. Egy ilyen tökéletes fegyver persze a kormánynak is szemet szúr, fel is fogadja hát, hogy tisztítsa meg a nácik uralta területeket. A kérést – jó pénzért – természetesen elfogadja, így vadregényes tájak (Argentína, Louisiana, német tengeralattjáró-bázis stb.) lakóit szólíthatjuk fel „önkéntes" véradásra. A vérszívók élete azonban nem csak játék és mese, ha túl sok hemoglobinnal tömjük buksinkat, vámpír-énünk átveszi felettünk az irányítást – mindörökre. Ezt megelőzendő ajánlatos csak apránként fogyasztani, s kihasználni speciális képességeinket. Az igézés művészetének gyakorlása mellett ugyanis lehetőségünk nyílik az idő lelassítására (bizony Max Payne-ből átvettt Bullet time), vagy a falak átlátszóvá tételére.

Casino Empires

Bloodrayne

ects 2002

ARXEL TRIBE

Az Arxel Tribe programjait már ismertük az E3 kapcsán, de azóta jelentős fejlődésen mentek keresztül. A **Ring 2** például Wagner hasonnevű zeneműve ihlette játék folytatása, renderelt hátterek előtt mozgó 3D-s karakterek gúnyájába bújtatva. Ebből következik, hogy a klaszszikus „point&click" rendszert elfelejthetjük, szemben a Myst-jellegű rejtvényekkel, azokat ugyanis az előd sikere nyomán a fejlesztők taktikusan áthozták a folytatásba.

A **Hannibal**-ból előkerült egy játszható verzió, bár csak grafikai szempontból lehetett véleményezni (gyönyörű), ugyanis tartalmilag még sehol sem tartanak a fiúk - poligonilag.

Hannibal

Ellenben a **The Gladiators** már nagyon is közel van a véghez, ha így folytatódik a fejlesztése, hamarosan köreinkben üdvözölhetjük az RPG-jegyeket magán viselő stratégiai-akciójátékot. A program az amerikai hadsereg, idegen élőlények és a Galaktikus Erők közt feszülő ellentétet dolgozza fel, 3 kampány 20 küldetésén keresztül, 500 egység közepette.

A **Mistmare** fejlesztése is jól halad, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy szeptember 19-ére várható a publikus demó. Az FPS-be bújtatott szerepjátékban egy Isador nevezetű szerzetes szerepében tetszelgünk (már most érzem a cölibátus okozta kínokat...), aki 1996 egy napján arra ébred, hogy az utcák géptelenek, a világ városait mintha puszta önsanyargatásból embargó sújtaná, és ráadásul rajta kívül egy embernek sem tűnik fel a változás. Isador tehát felkerekedik, hogy többek közt Róma, Avignon és Párizs utcáin meglelje a választ kérdéseire: vajon ki tette ezt, milyen megfontolásból, és egyáltalán, ő miért volt immunis a furcsa eseményekre?

Mistmare

GIC RUSSOBIT

A **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost** egy fiktív 2030-as csernobili expedíció felfedezéseit osztja meg velünk. A 2006-ban bekövetkezett második robbanást követően a hadvezetés az atomerőmű körül létrehozta a Zónát, ahol az erős radioaktív sugárzás tökéletes táptalajul szolgált az elmeháborodott vezetésű titkos kutatólaboroknak. A 20 km² területű területet 15 küldetésen keresztül kell átfésülnünk, hogy végre felfedhessük Csernobil igazi titkát. Már maga a történet is szívmelengető, de ami igazán dob a programon, az a grafikus motor: a hatalmas területen igazi levelekkel borított fák, bokrok terpeszkednek, az évtizedek óta használatlan bázisokat szinte valódi rozsda eszi, s a helyszínen ragadt tankok, APC-k is valósághűen süppednek a sárba. Nem lódítok, a S.T.A.L.K.E.R. bizony már a Doom 3 „lehetetlen" szintjét súrolja.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

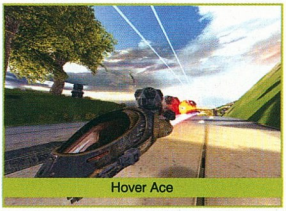
Ha már Doom 3-ról esett szó, illendő igazi vetélytársáról is beszélnünk. A **Kreed** majdhogynem ugyanazt a baljós hangulatú atmoszférát próbálja megteremteni, amit a Doom 3 előzetes képsoraiból is érezhetett minden önkéntes rettegő. „Csak egy klón!" – mondhatnánk, de mégis, az id-t lemásolni egyrészt már önmagában hatalmas technikai tudást feltételez (ami nekünk csak jó lehet), másrészt saját történettel is rendelkezik a drága. Az úr egy szegletében (555 Kreed) egy fekete lyuk potyázik mindenféle hajó beszippantásával, így igencsak vegyes társaság gyűlik össze a űrporszívó belsejében. Egy kereskedelmi hajó is áldozatul esik a kozmikus szippantónak, utaslistáján pedig természetesen mi is szerepelünk.

Kreed

A *Firestarter*-ről már írtunk előzetest (2002/07), lessük meg inkább a **Goldenland**-et. A rendszerében Fallout-ra hajazó, de azért fantasy témájú program az emberiség hálátlan természetének állít emléket, hiszen amikor a Fény Istenei két hős formájában segítettek legyőzni a sötétség istenét, Drah-Shoot, az emberek inkább a Hősök vallását alapították meg, mint hogy eddigi isteneiknek áldozzanak. A gonosz erők visszahúzódtak titkos rejtekeikbe egészen 300 évig, amikor is az elfelejtett démonsereg megerősödve a felszínre lépett…

Goldenland

Sajnos még mindig nincsen megjelenési időpontja a 3 éve készülő **Hover Ace**-nek, pedig a képek alapján meglehetősen kiforrott állapotúnak tűnik. A Wipeout utánérzésű programban föld felett lebegő járgányok üléseibe passzírozva „repkedhetünk" kedvünkre, persze közben arra vigyázva, nehogy a többi ellenséges járművel összetűzésbe keveredjünk. Természetesen ekkor sincs semmi vész, hiszen 15 kipróbálható jármű ülésébe pattanva, 10 különböző fedélzeti fegyverrel és 19 extra felszereléssel a kezünkben mutathatjuk meg, hogy ki is az igazán beleváló fickó széles e világon.



Hover Ace

A máriusi számban a *Homeplanet*-tel is foglalkoztunk egy pár zsíros hasáb erejéig, úgyhogy helyhiány végett inkább a **Neuro**-ra összpontosítanék. A távoli jövőben járunk, az emberiség már régesrég felfedte a gazdaságos (kivételesen nem Tesco) űrutazás rejtelmeit. A földi irányítás utasítása szerint az arra érdemes csillagrendszereket egy szempillantás alatt kolonizálta, csak azzal nem számolt, hogy egy idő után úgy fog tekinteni a Földre, mint mi most egy komfortos barlangrendszerre. A Sorgo kolónia rövidesen megkezdi saját kis függetlenségi háborúját, ami szép lassan átterjed a többire is. A Föld sem rest, hatalmas flottája mellett beveti pszionikus katonáit is, köztük minket.

GIC CODEMASTERS

Noha az ígéretes **Colin McRae Rally 3** csak jövő év tavasszal kerül a boltokba, a kiállításon már egy grafikai értelemben igencsak tartalmas demó futott. A szélvédőre cseppent vízfoltok nagy sebességnél végre valósághűen

Colin McRae Rally 3

oszlanak szét, megfelelő szögű boruláskor a kocsi kisgömböc módjára pörög az oldalán, s a verseny során nemcsak koszolódhat, hanem tisztulhat is egy-két víztócsába "elmerülve".

Október elejére ígéri a Codemasters a Pivotal Games csapatmunkára alapozott 3D-s akciójátékát, a **Conflict: Desert Storm**-ot. A program

Conflict: Desert Storm

a The Great Escape grafikus motorját alapul véve a '91-es Öböl-háború eseményeit kívánja prezentálni, s hogy a készítői között olyan prominens személyiségek találhatók meg, mint a szépemlékű Warzone 2100 fejlesztői, akiknek Pumpkin Studios névre hallgató cégük pénzügyi okok miatt még az ezredforduló előtt az elmúlás képzeletbeli öltözékébe lett kénytelen átvedleni.

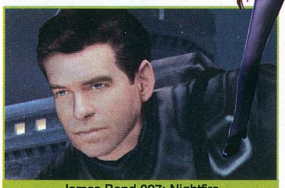
IGI 2: Covert Strike

Már októberben köreinkben üdvözölhetjük a tavaly megjelent Project: IGI folytatását. Az **IGI 2: Covert Strike** címmel ellátott program 19 egyjátékos küldetést, 30 fegyvert és változatos játékmenetet kínál, a ramboid típusú missziók-tól kezdve a lesipuskás, lopózósig bezárólag.

GC

ELECTRONIC ARTS

Alighogy futószalagra került a Battlefield 1942, az EA máris másik II. világháborús játékának, a Medal of Honor: Allied Assault-nak küldetéslemezét helyezi előtérbe. A **Spearhead**-ről külön cikkben emlékezünk meg, MOH:AA-téren azonban sokkal nagyobb szenzáció volt, hogy a fejlesztők egy folytatásra készülnek, ahol is az elől Mike Powell hadnagya és a kiegészítő Jack Barnes őrmestere játssza a főszerepet.



James Bond 007: Nightfire

A **James Bond 007: Nightfire** címéhez hűen a kémfilmek legjobb jeleneteit gyűjti egy csokorba, amolyan bo(lo)ndos formában. Így a szokásos fegyverek mellett helyet kapnak az ún. gadget-ek (lézeres karóra, nyakkendőként álcázott kötél, cipőorrba rejtett kötőtű és egyéb marhaságok), és természetesen a gyönyörű nők. Sajnos a szélvészgyors autókról le kell mondanunk, ugyanis a szimulátorokat meghazudtoló fizikával rendelkező autósüldözéses jelenet csak a konzol változat sajátja).

Need For Speed: Hot Pursuit 2

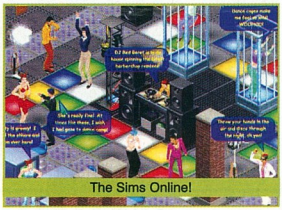
A **Need For Speed: Hot Pursuit 2** már 70%-ban kész van, csak „apróbb" grafikai és játékmenetbeli változtatások vannak hátra a novemberi megjelenésig.

Command & Conquer: Generals

A Westwood ígéretes RTS-kompozíciójával, a **C&C: Generals**-szal az E3 után újfent lehengerelte a közönséget. A 3, egymástól teljesen különböző fél (USA, Kína, és a szabadságukért harcoló terrorszervezet, a GLA), a valódi látványorgiát ígérő 3D-s engine, és egyedi egységek garmadája (favoritom a kínai propaganda léghajó, vagy a terroristák lerombolt épületei alatt meghúzódó biztonsági pincék) már önmagukban a siker zálogai, együttes erővel azonban el se tudom képzelni, micsoda pénztömegeket fognak megmozgatni…

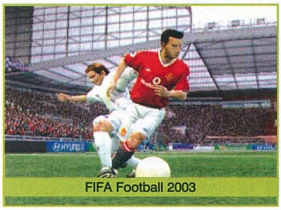
Simcity 4

Kétségtelen, hogy az Electronic Arts utóbbi legnagyobb üzleti húzása, a Maxis beolvasztása volt (ha csak forgalmazói szinten is), hiszen eddig a Simcity-sorozat minden tagja az eladási listák élén pózolt. Valószínűsíthetően a **Simcity 4**-re is ez a sors vár, elvégre most már a terepviszonyok kialakítása is a mi kezünkbe került, városunk sem egymagában vegetál, hanem egy nagyobb régió részeként vesz részt a „nemzetközi életben", s kis sim-jeink is információval szolgálnak „birodalmunk" megítéléséről.



The Sims Online!

Ha már Sims, haladjunk a korral, legyen **The Sims Online!** – mondhatta Will Wright, az egész sims-mánia kiagyalója. A programnak már a nevében is benne van a lényege: egy általunk létrehozott Sim képében alkothatunk társainkkal egyetemben egy egész Sim-társadalmat, hogy aztán a digitális játékok virtuális világában veszhessünk el mindörökre. (Aki nem érti, már el is veszett!) Mindezen próféciák beteljesítéséhez újabb eszközökre, illetve helyszínekre van szükség, klubok, kocsmák, diszkók százai állnak rendelkezésünkre, hogy egy pofa sör mellett megbeszéljük gondjainkat, megoszthassuk életünk apróbb örömeit, rejtvényeit. Nem véletlenül éltem e szóval, ugyanis a mindenható programozók bizonyos időközönként ravasz feladványokkal szórakoztatják a résztvevőket, de természetesen csavaros eszű játékosok is kitalálhatnak egy-egy új rejtvényt.



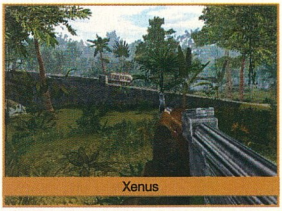
FIFA Football 2003

A **FIFA Football 2003** 16 különböző bajnokságot és 450 klubot tartalmaz, persze mindezt az aktuális csapatösszeállításokkal, azok statisztikáival, valamint mezeivel egybekötve. A grafika esetében is újabb változtatások figyelhetők meg, hogy még élethűbb összecsapásokban lehessen részünk. Természetesen továbbra is hallhatjuk a nézők és a kispad üdvrivalgását ill. anyázását (a kispad esetében inkább ez utóbbi szokott előfordulni), ahol akár az edzők és a cserepadon elterülők gesztusait, vagyis inkább grimaszait is könnyedén megfigyelhetjük. Mindemellett a már szokásosnak mondható dolgok, vagyis továbbfejlesztett mesterséges intelligencia, időjárási tényezők, valamint változtatható fényviszonyok jellemzik a programot, mely remélhetőleg remek játszhatóságával ez évben is kivívja magának az év legjobb fociprogramjának címét.

ects 2002

DEEP SHADOWS

Az ukrán banda gőzerővel fejleszti némi RPG-aromával meghintett fps-ét, a **Xenus**-t. A Deus Ex sikerét meglovagolni kívánó program azonban nem a távoli jövőben, hanem a jelen Kolumbiájában játszódik. Egy Kevin Myers nevezetű átlagembert alakítunk, akinek újságíró nővére eltűnt a drogbárok uralta vidéken. Kevin jó testvér lévén erőt vesz magán, s elindul a megmentésére, útja során azonban a CIA, a narkósok, az indiánok, a banditák, valamint a helyi hatóságok cseppet sem békés együttesébe botlik. Célunk eléréséhez tehát csak az egymással szembenálló feleket kihasználva juthatunk el (itt érhető tetten a fentebb említett szerepjáték-vonal), szolgálatainkért cserébe pedig értékes információkkal, hathatósabb fegyverekkel gazdagodhatunk. Mivel a fejlesztők Kolumbia 25 km² területét öltötték digitális formába, a járművek is fontos szerepet játszanak. Lesz itt személykocsi, dzsip, teherautó, helikopter, de még kicsiny magánrepülőgép is – mindezt pedig a Vital engine (Codename Outbreak) továbbfejlesztett verziója mozgatja.

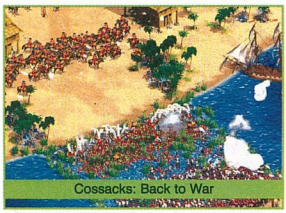


Xenus

GIC

CDV

A CDV 3 évszázadot felölelő stratégiai játéka, a **Cossacks**: European Wars jövő évben már a második kiegészítővel lesz gazdagabb a "meglehetősen" árulkodó címet viselő **Back to War**-nak köszönhetően. Az add-on nem kevesebb mint 75 nevezetes csatát vonultat föl monitorjainkon, 2 új haderő (svájci és magyar (!)), 20 épület, és 8 egység bájos asszisztálása mellett.



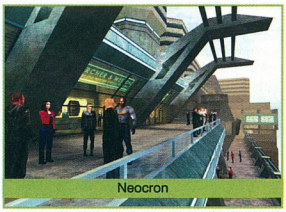
Cossacks: Back to War

Természetesen a folytatás sem marad el, a **Cossacks II: Napoleonic Wars** a francia hódító csatáit dolgozza föl, 6 kampány, 60 küldetésén keresztül. 10 nemzet szemszögéből leshetjük meg e dicső korszakot, 100 fajta egységet állíthatunk hadrendbe, 160 épület kíséretében.

A **Project Nomads** az Arcanum kalandos világának hőskorához hasonló univerzumba vezet vissza, ahol a mágia felfoghatatlan csodái és a technika legmodernebb vívmányai egyszerre vannak jelen. Leendő küzdőterünket is csak hatalmas repülő szigetek képezik, mintha a biztonságot jelentő szárazföld megjelenésünkkor a béke nyugalmas képével együtt azonnal szertefoszlott volna. A sajátos képi világ azonban sokkal inkább kivételes stratégiai manőverek megvalósítására hivatott következtetni minket, tekintve, hogy a klasszikus valós-idejű stratégiák madártávlatú nézőpontja helyett inkább a Sacrifice-hoz hasonló 3rd person módból irányíthatjuk értelemszerűen főleg légi üközetekre specializálódott alakulatainkat. Eleinte ugyan csak zeppelinek és biplane-ek hada fog árnyékot vetni birodalmunk – és remélhetőleg ellenfeleink – földjére (néhány légi üteg kíséretében persze), de a több mint 40 óra elfoglaltságot jelentő 25 küldetés során a halálosztó gépek kavalkádjából kikapva egy jobb 'hátast', akár magunk léphetünk a tettek mezejére, jobban mondva légterébe.

A **Sabotain** már egy kicsit egyszerűbb program, bár non-lineáris játékmenetével, szerepjátékszerű karakterfejlődésével és NPC-k garmadájával jelentős hasonlóságot mutat az egyszerűnek korántsem mondható Deus Exszel. Egy zsoldost alakítunk, aki a világot uralni kívánó hatalmas cégek megbízásait teljesíti. Mivel a trösztök még a gyanú árnyékát is szeretik elkerülni, minden küldetést (betörés, nagy fejesek likvidálása, számítógép-feltörés stb.) csak szép csendben és lassan, jól előre megtervezve érdemes véghezvinni.

A **Neocron** is sok hasonlóságot mutat a Deux Ex-szel, a különbség csak annyi, hogy a fejlesztők ezt a cyberpunk stílust megpróbálják online témába is átültetni. Az októberben várható program már most 60.000 regisztrált játékossal számolhat, el se tudom képzelni, mi lesz itt egy év múlva...

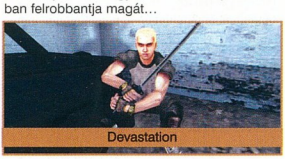


Neocron

ects 2002

DIGITALO

100 évvel a jövőben járunk. A nukleáris háború darabokra szedte "felvilágosult" Földünket. A totális káosszal egyenértékű új világra néhány túlélő kormányejt ébredt fel elsőként, s az anarchisták megfékezésére, illetve a minél előbbi béke megteremtésének érdekében szigorú szabályokat vezetett be – és tartott meg a kelleténél hosszabb ideig. A rendőrállam azonban az emberek szabadságba vetett hitét nem tudta kiirtani, s rövidesen számos ellenállás kezdte meg működését. Ezzel a pesszimista jövőképpel indít a **Devastation**, amelytől legfőképpen a fegyverek terén várható újítás. Ha kifogyunk a szokásos pisztolyhoz, flintához, vagy éppen mesterlövészpuskához való munícióból, semmi probléma, vegyünk fel egy üres üveget, vágjuk a oda falhoz, s a törött végével hadakozzunk. Ugyanezt megismételhetjük székkel, illetve széklábbal, vagy akár szekrényolccal is. Felderítő eszközökből is van bőven, kedvencem a high-tech chippel manipulált patkány. A rágcsáló – miközben egy elrejtett lyukon, csövön hatol be a célszemélyhez – egy minikamerával közvetíti az eseményeket, és egy arra alkalmas pillanatban felrobbantja magát...



Devastation

ects 2002

WESTKA

A német illetőségű Westka már jó ideje munkálkodik a **The Y-Project**en, de most végre úgy néz ki, mind technológiailag, mint tartalmilag egy igencsak kivételes program keveredik ki belőle. A készítők a különféle tervrajzokat gyönyörű textúrákba öltötték, már csak a mesterséges intelligencia szorul némi fejlesztésre. Talán pont ez a nehezebb feladat, tekintve hogy a mutáns rovarhorda uralta városban magukra utalt emberek csoportjai ahelyett hogy összefognának, inkább 2 hatalmi szerveződ köré gyűlnek (az egyik katonai eszközökkel, míg a másik tudományos eredmények segítségével próbál úrrá lenni a káoszon), tehát a gusztustalan ízeltlábúak mellett minden egyes karaktert is önálló személyiséggel, öncélú motivációkkal kell felruházni.

The Y-Project

A Westka azonban nem csak fps-en ügyködik, **Race Tracks Unlimited** nevezetű programjával a menedzselgetős játékok piacára is be kíván törni. Az Y-Projectnél lényegesen békésebb játék a Forma-1-et, mint üzletet próbálja gazdasági szemszögből bemutatni, annak minden kellékével együtt: feladatainkat közé tartozik a pályakarbantartás, standok, reklámtáblák, valamint televíziós kamerák elhelyezése, sőt, még a csapatok menedzselése, illetve a pilóták testi és szellemi értelemben vett fitten tartása is. A Westka-t ismerve a képi világra sem lesz panasz, az erősen Tycoon-utánérzésű program aprólékos poligonborítással lesz ellátva, természetesen full 3D-ben tálalva.

Race Tracks Unlimited

ects*2002

ACTIVISION

Az Activision mostanában eléggé távolságtartó lett, hiszen ahelyett, hogy a londoni ECTS-re vagy a lipcsei Games Convention-re készült volna, Activate címen inkább kreált magának egy saját kiállítást Írországban.

Az eseményen természetesen John Carmack is ott volt „szerény" **Doom III**-jával, hogy az E3-at követően újfent lehengerelje a közönséget fantasztikus fény-árnyék kontrasztábrázolásával. A „küldetés" sikerrel zárult, elvégre a pályák már nagyjából elkészültek, már csak a scriptelt események programozása és a mesterséges intelligenciának a finomítása várat magára. Megjelenése jövő tavaszon várható.

Doom III

Doom III

Gőzerővel folyik a **Star Trek: Elite Force 2** fejlesztése is. Mivel az előd tökéletes Trek-adaptációként transzportált a fps-ek önmagúktól meghasonlott (értsd klónozott) világába, ezúttal is valami egetrengető játékmenetre számíthatunk – bár ezúttal

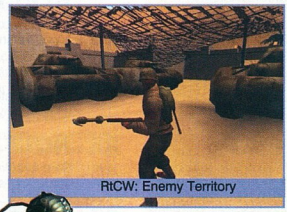
Star Trek: Elite Force

már nem a Raven, hanem a Ritual által merülhetünk el a direktívák rengetegében (bővebb információval majd következő számaink valamelyikében szolgálunk).
Ha már Star Trek, nem mehetünk el szó nélkül a **Starfleet Command III** mellett. A valódi 3D-s úr érzését adó stratégia a harcos Klingonok,

Star Trek: Starfleet Command III

az alattomos Romulánok és a Földközpontú Föderáció közti ellentétet dolgozza fel, természetesen mindhárom felet játszható fajként felkínálva.

Hogy csak krónikus jótékonykodási roham fölbukkanása nyomán vagy hosszú ideig érlelt üzleti megfontolásból eredően emelte-e az



RtCW: Enemy Territory

Activision **Return To Castle Wolfentein: Enemy Territory** névre hallgató küldetésmezét teljes értékű játékká, nem tudom. Anynyi bizonyos csak, hogy a single player küldetésekben egy szövetséges kommandó parancsnokaként kell Nyugat-Európa és Egyiptom közt húzódó hadszíntereken bizonyítanunk rátermettségünket, míg multiplayer-ben egy új kaszt (covert operative) megjelenésével kell megbirkóznunk.

TUROK

Az interneten közismert, hogy az Acclaim pár hónappal ezelőtt a Turok következő epizódja kapcsán komoly pénzösszegeket ajánlott fel azoknak, akik átkeresztelkednek Turok névre. Nos, az ECTS-sel egyidőben a cég amerikai részlege megfejelte $10.000-el e sajátos névdíjat, az egyetlen feltétel, hogy egy szeptember elsején (a program premierje) született kis porontyot kell Turok megnevezéssel ellátnunk.

ects*2002

3DO

A cég egy unikummal lepte meg a közönséget a **Four Horsemen of the Apocalypse** képében. A programban egy bukott arkangyalt, név szerint Abaddon-t személyesítjük meg, kinek feladata, hogy ráleljen a 3 halandó kiválasztottra, mivel csak ők képesek szembeszállni az Apokalipszis Lovasaival. A bibliikus háttér bizarr módon harmonizál a brutális játékmenettel: a játék során minduntalan szent jelképek keveredenek emberi bűnökkel gusztusos kompozíciójával…

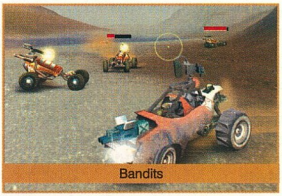
Four Horsemen of the Apocalypse

Kevésbé gyomorforgatóbb eszközökkel kíván szórakoztatni a **Heroes of Might and Magic IV** kiegészítő lemeze. A **Gathering Storm** 20 új térképpel, 4 szörnnyel, 16 item-mel és néhány új hőssel próbálja bővíteni a HOMM fantasy világát. A program magában foglalja a HOMM Multiplayer Update-et is, de természetesen az alapjátékra is szükség lesz futtatásához. Megjelenése szeptember végén várható.

ects*2002

GRIN

A svéd gárda csak nem tud lemondani a sebesség mámoráról, hiszen az epilepszia-tüneteket okozó Ballistics után (futurisztikus csörendszereiben akár 3000 km/h-ra is gyorsíthattunk) egy Mad Max-szerű autósjáték készítésébe fogott. A **Bandits** posztapokaliptikus világában két öntörvényű scifi-fi, Fennec és Rewdalf kalandjait (főként lopási kísérleteit) követhetjük figyelemmel. A középpontban most is – mint a haladó szellemiségű földrészeken mindenütt – az alkohol áll, egy ellenséges tábor ugyanis rendelkezik egy géppel, ami még a frissen hántott kaktuszból is ízletes sört csapol le. A csodamasinaárt megkezdődik a harc, felfegyverzett kocsik, buggy-k, tankok és egyéb halálosztó gépezetek bájos társaságában. Volt alkalmunk kipróbálni a kicsiket, igazán kellemes darab.



Bandits

32 MAFIA
Michael Schumacher időutazáson, öltönyben, nyakkendőben, géppisztollyal a kezében

AKCIÓ

Akciójátékok szempontjából ismét nem lehet okunk panaszra. Bár szokás szerint a nagy hajrában érkeztek a legnagyobb durranások, azért sikerült mindent belepaszírozunk a szűkös oldalszámba. A Mafia nem egy rossz játék, de a Kredenc számára mégis a hónap csalódása lett az autóversenyzős részek miatt. A Battlefield 1942 cikket rendhagyó módon kétfelé szedtünk, és single szempontból Puma, multi szempontból Ch00ler feszült neki. A NOLF 2 béta, ami akkor érkezett, amikor már azt hittük összeállt az újság szerkezete, aztán bombázhattunk bele a közepébe. Ráadásul a sajtópéldány speciális igényei alaposan megkeresítették Lord Lucas életét (olyasmit képzeljetek el, hogy az éjszaka kellős közepén battyog a cikkíró a többtucat kilométerrel arrébb lévő internetes csatlakozási ponthoz, hátán a számítógépével).

TARTALOM

25 MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD
A háború tovább folytatódik, ám ezúttal már az oroszok is bekapcsolódnak az akciózásba.

26 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
A Delta Force alakulat ezúttal Mogadishu környékén zúzza Amerika ellenségeit

27 XIII
Stílusteremtő próbálkozás, first-person-shooter ötvözve a képregények képi világával.

28 NOLF 2
Cate Archer gömbölyűbb, mint valaha - Lara kezdhet kétségbe esni.

29 BATTLEFIELD 1942
A földön, vizen, levegőben játszódó háborús témájú program méltán lett a hónap játéka.

32 MAFIA
Gengszterromantika, moziélmény: néha hamiskás felhangokkal.

37 ALIENS VS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT
Újabb fejezet az univerzum három legvérengzőbb teremtményének elhúzódó háborújából.

38 THE THING
Carpenter klasszikusa 20 év elteltével megelevenedik, legalább olyan hátborzongató módon, mint maga az alapmű.

ELŐREJELZÉS

Prisoner Of War	2002/09	Codemasters
Sniper: Path of Vengeance	2002/09	Xicat Interactive
Deadly Dozen: Pacific Theathre	2002/10	Activision
Delta Force: Black Hawk Down	2002/10	Novalogic
Iron Storm	2002/10	Wanadoo
Hitman 2: Silent Assassin	2002/10	EIDOS Interactive
K-Hawk: Survival Instinct	2002/10	JoWooD
No One Lives Forever 2	2002/10	FOX Interactive
Ghost Recon: Island Thunder	2002/11	Ubi Soft
BloodRayne	2002/11	Majesco

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. Return to C. Wolfenstein	Activision
5. Mafia	Take 2 Interactive
6. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
7. Quake III: Arena	Activision
8. C&C: Renegade	Electronic Arts
9. No One Lives Forever	Fox Interactive
10. Battlefield 1942	Electronic Arts

ELECTRONIC ARTS
EALA
MOHAA.EA.COM
2002. NOVEMBER

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Ha az év elején az Allied Assaulttal elkezdtük a háborúzást, illő lenne be is fejezni. Az EA Games hamarosan örömmel biztosítja a lehetőséget.

A Medal of Honort bizony volt miért szeretni. Utánozhatatlan háborús hangulat, csodás képi világ, mesterien megszerkesztett helyszínek, amelyek még a minden várakozásomat felülmúló RtCW után is képesek voltak lenyűgözni. A korábban – nem véletlenül – Team Assault néven emlegetett kiegészítő tipikus „plusz pályák, plusz játékmódok, plusz fegyverek, 25$" típusú programnak ígérkezik, gyökeres újítások nélkül. Hogy a játék a költségvetésben is mindössze kiegészítő szerepet tölt be, azt az is jelzi, hogy nem az Allied Assault fejlesztőgárdája, a 2015, hanem az EA Los Angeles-i különítménye hegeszti. Mindezt negatív felhang nélkül mondom, hisz a jelenleg alfa állapotú projekt a napvilágot '45 júniusa közt. Jack Barnes őrmester személyében küldetésünk a normandiai partok frontvonala mögött kezdődik – természetesen egy kis ejtőernyős szállingózás után. A tüzérség útvonalának biztosításában brit katonák nyújtanak majd – remélhetőleg hathatós – segítséget. Itt meg is jegyzem, hogy míg az Allied Assault játékidejének döntő többségét egyszemélyes kommandózás töltötte ki, addig a kiegészítőben bizony minden egyes pályán akadnak szövetségeseink – ezzel talán a tactical shooterek felé billentve a már eddig is kissé instabil mérleg nyelvét. No, vissza a csatatérre! Miután sikerült fedezékből fedezékbe araszolgatva előrejutnunk, légideszantos csapatunkkal a túlerő miatt a megszerzett vonal megtartása válik elsődleges célunkká. Az eddig mindössze stratégiákból ismert túlélésért vívott harcot nem elég a tankok, és csapatszállítók megérkezéséig vívnunk, az üldözőből üldözötté vált nácik elsöprésében nekünk is ki kell vennünk a részünket. A francia partok visszahódítása után kezdetét veszi a „Battle of Bulge", a II. Világháború utolsó német offenzívája a nyugati arcvonalon, 1944 decemberében. Miután kivettük a részünket mind a parázs tankcsatákból, (igen, ismét beülhetünk a páncélszörnyek egyikébe) mind a kis osztagokkal végrehajtott részhadműveletekből, jöhet az igazi megpróbáltatás, a háború záróakkordja, Berlin bevétele. A Harmadik Birodalom végső összeroppantásában természetesen a derék ruszki felszabadítók is segítségünkre lesznek – kíváncsi vagyok, vajon a friendly fire továbbra is tiltva marad-e.

látott konkrétumok alapján minden olyan elvárást teljesít, amit egy efféle „ráadással" szemben támaszthatunk.

Egyszemélyes játék során kilenc új véráztatta helyszínen segíthetjük előrébb a Szövetségesek győzelmét a világháború utolsó szakaszában, 1944 májusa és

Íme, ami a MoHAA-ból érthetetlen módon hiányzott: a vér

Az ígéretes single után úgy tűnik, a multiplayer oldalnak sem lesz szégyellnivalója. A 12 új térképpel és az új játékmódokkal a csapatokra bontott, küldetésalapú mókákra kívánnak rágyúrni. Úgy tűnik, minden esélyük meg is van rá, hogy a harmadik, szovjet oldal szerepeltetésével, és a single-ben is kipróbálható új fegyverek (többek közt füstgránátok, az orosz PPSh-41 géppisztoly, és a már ismert forrófejű Sten hangtompítós sorozatlövő) behozásával megingassák a király trónját. Ha a jócskán megnövelt mennyiségű skin és térkép esetleg nem lenne elég, a csomagban a teljes SDK is ott figyel, ahogy az napjainkban dívik.

Látvány és hangzásvilág terén különösebb változásokra nincs kilátás – a harmadik éve felé közelítő Quake III engine-be így sem tudott még belemarni az idő vasfoga. Ha ez a rész hozza azt a színvonalat, amit az év elején az AA hozott, akkor már elégedettek lehetünk. November végén várhatóan egy nagy horderejű változásokat ugyan nélkülöző, ám alapjához méltó kiegészítő gördül le a gyártósorról, mely valószínűleg minden játékost elégedettséggel tölt majd el, aki szerette, és szereti a Medal of Honort.

Lord Lucas Z

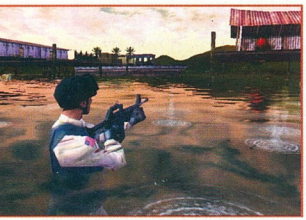
A KONZOLOK MEDÁLJA

Az első Medal of Honor 1999-ben Playstation-re jelent meg a Dreamworks Interactive fejlesztésében – tekintélyes sikert aratva. A 2000 őszén debütáló második epizód, az Under-

ground már némileg csendesebb fogadtatásban részesült, hisz jóformán semmi újdonságot nem hozott elődjéhez képest. A pár hónapja kiadott Frontline-nak azonban még ma is bérelt helye van a PS2-es toplisták élmezőnyében – s hamarosan az X-Box és Gamecube Top 10-be is felköltözik...

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

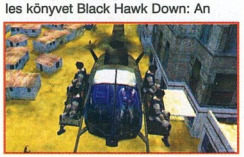
Egy szál karabéllyal a kezedben, lelőtt helikoptered és halott társaid mellett, több száz fegyveres gyűrűjében, mondd, Te mit tennél? Ne is mondd – inkább mutasd meg...



A csendes úszkálást néhány kósza golyó bármikor megzavarhatja

A HÁTTÉR

A Mogadishu-incidensként elhíresült esetről, mely arra késztette Clinton elnököt, hogy 1994. március 31.-én kivonja az Egyesült Államok haderőit Afrika szarváról, Mark Bowden írt hiteles könyvet Black Hawk Down: An

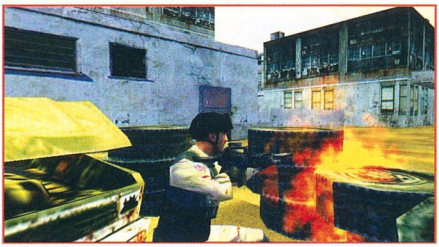


American War Story címmel, melyből tavaly Ridley Scott készített kitűnő, torokszorító filmet (idehaza A Sólyom végveszélyben címmel vetítették). A film külön érdekessége, hogy dokumentumjellegű, azaz a filmbeli alakok valós nevükön szerepelnek, és bár nem a fővárosban, de egy ahhoz hasonló szomáliai nagyvárosban forgatták.

1993. október 3-án az Egyesült Államok különleges egységei, a Delta Force és a 75. Ranger ezred erői az ENSZ zászlaja alatt Mogadishuban túszszedő akcióba kezdenek, mely tragédiába torkollik: a lázadók lelőnek két UH-60 Black Hawk helikoptert, és véres harcba bonyolódnak a városban rekedt katonákkal. A másnap reggel 7 óráig tartó elkeseredett csatában 18 amerikai katona vesztette életét, szomáliai oldalon pedig a halottak és sebesültek száma megközelítette a kétezret, köztük rengeteg civil, nők és gyerekek.

A tragikus eset tálcán kínálta a lehetőséget, hogy igazi taktikai FPS váljék belőle, és a Delta Force sorozattal nevet szerzett Novalogic belevágott a fejlesztésbe. A BHD-ban az eddigi DF játékoktól merőben eltérő játékmenetre kell felkészülnünk. Először is ott van az ellenség, mely nem tökéletesen kiképzett fegyveresekből áll, hanem olyan városi gerillákból, akiket gyerekkoruk óta a kézifegyverek használatára és az utcai harcokra neveltek. Másrészt városi incidensről lévén szó, az utcákon rengeteg civillel fogunk találkozni, ráadásul ezek ugyanolyan ruházatban feszítenek, mint a fegyveresek, így bizony mindig a ravaszon kell tartani ujjunkat, de a szokottnál jóval nyugodtabb és higgadtabb harcmodort kell magunkra erőltetni. Mindez egy nem könnyű, de épp ezért a műfaj szerelmesei számára különleges csemegét jelentő játékot ígér.

A BHD szíve az eddigi Land Warrior 3D helyett a cég másik sikere, a Comanche 4 motorja lesz. A fejlesztők alaposan átdolgozták az erőművet; a legnagyobb változás az AI-t érte, mivel a szakértőnek felkért, az inci-



denst a maga teljességében átélt Delta Force kommandósok elmondták, a szomáliaiak mindig legalább kétfős csapatokban támadtak, és ez a fajta csapatalapú taktika a sorozatban eddig látottaktól eltérő mesterséges

intelligenciát igényelt. A minden eddiginél akciódúsabb és nehezebb játékban a túlélés esélye csekély lesz, hiszen épp annyi lőszerrel gazdálkodhatsz majd, és pont annyi ellenséggel fogsz szembetalálkozni, mint '93 őszén a Mogadishuban rekedt amerikai katonák...

A játék során természetesen az igazi Delta Force arzenált vehetjük kezünkbe: a könnyű, teljesen automata, az M16-osnál jobban kezelhető, bár rövidebb csöve miatt pontatlanabb CAR-15 Colt 5.56mm AR-t, a 7.62 mm-es M21 félautomata mesterlövész készséget, mely mozgó járművekről, helikopterről is pontos célzást tesz lehetővé, valamint a jó öreg M1911A1 Colt .45 oldalfegyvert. A többjátékos üzemmódban – akár 32 résztvevő helyi hálón, vagy a NovaWorld szervereire kapcsolódva – használhatjuk majd a Sólyom fedélzetén mindkét oldalon megtalálható 7.62 mm-es M134 minigun-t, és a páncélozott harcjárművekben rendszeresített .50 kaliberű M2-es géppuskát is. Némi járműhasználat is szóba került – egy halvány ígéret szerint multiban repülhetünk majd a kicsi és gyors MH6 Little Bird-del társainkat szállítva, szólómódban mindez bizonyos küldetésekben a humvee-k és a teherautók vezetésére korlátozódik.

Ha minden jól megy, valamikor október táján jelenik meg PC-re a játék, mely az eddigiek alapján kötelező vétel lesz azoknak, akik jobban meg akarják ismerni és érteni a modern hadviselés igazi arcát.

}{redenc

XIII

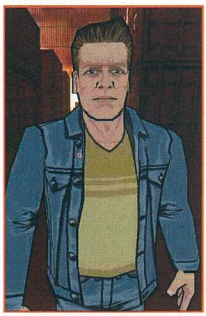
Divat az FPS, divat a képregény. De képregény kinézetű FPS? Merész, szokatlan – épp ezért izgalmas, és akár divat- és stílusteremtő is lehet...

Most vagy x-rated akció, vagy irdatlan pofozkodás fog következni

Napjainkban reneszánszukat élik a képregény-feldolgozások. A jól ismert figurák mellett ismeretlenek is felbukkannak, és a játékfejlesztők igyekeznek felmutatni hazájukban népszerű, de máshol kevésbé ismert szerzőket. Ilyen a legutóbbi számunkban bemutatott Syberia szerzője, a francia-kanadai Benoit Sokal, és ilyen a francia nyelvterületen valóban bálványként tisztelt belga Jean Van Hamme, aki William Vance rajzolóval 1984-ben indította útjára a XIII nevű, azóta kultikussá vált képregény-sorozatot.

A Ubi Soft idén márciusban jelentette be, hogy Van Hamme közreműködésével elkészítik a XIII játékadaptációját az új generációs Unreal motorra építve, a képregény világát egy eddig kevéssé alkalmazott technológia, a cell-shading segítségével életre keltve.

Maga az alapötlet jó pár könyv és mozifilm (Bourne-rejtély, JFK) elegyére emlékeztet – egy félholt férfit vet partra a tenger, totál amnéziával, és egy váddal a nyakán – nagyon úgy tűnik, ő ölte meg az Egyesült Államok elnökét... Amint sebeiből felgyógyul, a férfi elindul, hogy kideritse az igazságot. Minden, amit magáról tud, az egy, a kulcscsontjára tetovált jel: XIII. A nyomozás során karakterünk egyre-másra magas szintű katonai képzettség nyomaira bukkan saját magában – amúgy pedig az USA kormányzata elleni összeesküvésre...



A sztori analógiát mutat a John F. Kennedy elleni merénylettel, de arra a teóriára koncentrál, mely szerint az nem egy magányos gyilkos akciója volt, hanem egy üzletemberekből, maffiózókból és a hadsereg magaş rangú tagjaiból álló titkos konzorcium megmozdulása.

Ha a fentiek nem is nagyon újszerűek, azért elég jó alapot szolgáltatnak egy izgalmas, fordulatos FPS-nek. Mindemellé azért a fejlesztők igyekeznek jóval innovatívabb dolgokat is felvonultatni. Ilyenek lesznek például a „flashback" részek, amikor felvillannak XIII múltjának bizonyos részei, amelyek nemcsak továbblendítik a sztorit, de ezekben aktívan részt is vehetünk, mint tehettük azt például a Max Payne álombéli labirintusaiban. Emlékeivel együtt hősünk különleges képességei is visszatérnek, egyre „kommandósabbá" válik – hatodik érzéke például radarként jelzi a közelében lévő ellenségeket. Az elkapott rosszfiúkat pajzsként magunk elé ránthatjuk, és környezetünk minden tárgyát fegyverként használhatjuk – székeket vághatunk ellenfelünkhöz, törött üveggel plasztikázhatunk. Ezek mellett természetesen előkerülnek a hagyományos FPS készségek is, mint a klasszikus Beretta, az elmaradhatatlan M16-os és AK47-es, a hagyományos puskáról és mesterlövész lőszerszámról nem is beszélve. A játék nagy részében azonban csendes, lopakodós harcmodort kell majd alkalmaznunk, ilyenkor olyan jóbarátok állnak rendelkezésünkre, mint például szigonypuska, számszerij, dobókés. A fejlesztők megpróbálnak egy olyan küldetéssort összeállítani, melyben jóval inkább a hősies közelharcra kell hagyatkoznunk, mint az esztelen lövöldözésre. És felbukkan a NŐ is természetesen, „név szerint" XVII, aki a húsz NPC egyike, és akit amnéziánk előtt ismertünk, de most újra fel kell őt fedezni – a fejlesztők sejtelmesen annyit mondtak róla: „ő se nem barát, se nem ellenség – ő más..."

A játék része egy teljes értékű többjátékos üzemmód, mely a fejlesztők szerint egy vérbeli online játékra hajaz – 32 játékos vehet részt a hagyományos DM és CtF módokon túl egy újszerű „Cover Me", azaz „Fedezz engem" mókában, melyben csapattársunkat mesterlövész puskával kell fedeznünk –, és a tervek szerint kapunk egy térképszerkesztőt is.

A jövő év első negyedében megjelenő játékot, bevallom, én nagyon várom, az eddig kiadott képek és demók biztatóak, ha a játék egy kicsit is elüt a mostanság őszi záporként vigasztalanul fejünkre zuhogó tucat-FPS-ektől, már megéri a beruházást...

]{redenc

CEL-SHADING ÉS TÁRSAI

A cel-shading egy renderelési eljárás, ahol a blending (a színek összemosása) és a hagyományos fényforrás kikapcsolásával, egy speciális megoldással plasztikus, rajzfilmszerű hatás érhető el. A XIII képregényszerű

megjelenését még egy effekt fokozza, a szépnevű onomatopeia – ez a műfajban ismert „buborékmódszert" takarja, vagyis ha rálövünk valamire, egy nagy "BANG" felirat jelenik meg fölötte, és enyészik el lassan. Ugyanilyen látványa lesz ellenségeink lépéseinek is, mely a lopakodásunkat segítheti elő...

VIVENDI / FOX INTERACTIVE
MONOLITH
WWW.NOLF2.SIERRA.COM/
2002. OKTÓBER

BETA TESZT

NOLF 2:
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Senki sem él örökké... de ha hasonló folytatások elé nézünk, akkor Cate Archer még jó pár évet ki fog húzni!

Az óvatlan katonák hamar halnak...

Kellemes meglepetésként ért, mikor megkaptam a NOLF 2 újságíróknak szánt preview verzióját. Ugyan beizzítani csak roppant hosszadalmas kálvária után sikerült, ám most, győzedelmes vigyorral a kóma sötét homályát sugárzó arcomon, kevéssel lapzárta előtt, hajnali háromkor, fokozottan zavarodott elmémmel is biztosan állíthatom: megérte.

A történetről nem akarok sok poént lelőni: 1968-ban, Japánban, Inotakimura városában járunk, egy évvel az első rész befejezése után. Nindzsák katanája van a csúnya bűntettek, összeesküvések és cselszövések kikémlelhetetlen szövevénye mögött, melyet ismét a H.A.R.M. nevű bűnszövetkezet kuszál még tovább.

Evezzünk barátságosabb vizekre, vagyis inkább dombokra. Szép, gömbölyű dombokra, meg rejtve maradt, vágyott völgyekbe. Főhősünk, Cate Archer sokkal jobban néz ki, mint az első részben. Már az első vallpapperok megjelenésekor is sikerült konstatálnom azt a szemberől fejlődést, ami végbement ügynöknőnkön, ám a játékba belépve egyszerűen megdöbbentő a különbség.

Ráadásul nem csak Archer néniben tengnek túl a poligonok - ha nem is több ezres nagyságrendekben, de szinte minden karakter több mint szükséges sokszöggel (logopédus helyett elég hangosan olvasni a PC.GAMES-t!) lett ellátva. A félelmetesen részletes karakteranimáció mellett a tájnak sincs szégyenkeznivalója. Mindenhol csodálatosan részletes textúrák feszülnek, a tereptárgyak szinte fotorealisztikusak, ráadásul legtöbbjükkel még interakcióba is léphetünk.

Ráadásul a csodálatos látvány mellé még horribilis gépigény sem társul. Ma egy 1800+-os XP 256MB DDR RAM-mal egy GF2 MX440-es GPU mellett egyáltalán nem számít megfizethetetlen konfignak, s bizony a NOLF 2 egy ilyenen 1024-ben, teljes részletességen gyönyörűen fut, a legkisebb belassulások nélkül. Eddig nem szerettem a LithTechet, mert az első verziók kiforratlanok, az utánuk következők pedig irreális gépigényűek voltak, de úgy tűnik, a Monolith-nál végre kiismerték ăz optimalizálás rejtelmeit.

Szerencsére ami jó volt az első részben, azt nem is nagyon változtatták, mindössze még tovább finomították. Igen, a játékmenetről van szó, mely a második epizódban talán még inkább a csendes lopózás, a valósághű kémkedés felé tolódott. Bár előfordulnak szintiszta akciórészek is, az esetek többségében jobban teszszük, ha csendesen, az árnyékok közt mozgunk. Ha gyanútlan ellenfeleink számára észrevehetetlenné válunk, a kép alján egy kis lila szem szimbolizálja biztonságunkat. Hangsúlyozom: ha gyanútlan ellenfelek vesznek körül minket, ugyanis ha már egyszer hátrahagytunk egy hullát, vagy túl nagy zajt csaptunk, az örök éberebbé válnak. Persze ha nem ragaszkodunk a Thief stílushoz, és az ellenfelek száma sem veszélyes, ekkor sincs gond.

A készítők széles választéktát biztosítottak a különböző gyilkolóeszközöknek. A kisebb pisztolyokat tűzerőben jócskán felülmúló gépfegyverek és vadászpuskák ismét jelen vannak – az AK-47 most is kihagyhatatlan tartozéka a készletnek. A csoportos támadásoknak ebben a részben is véget vethetünk repeszgránátokkal, de ha kevésbé lennénk vérengzőek, a pusztán zavarkeltésre alkalmas füstgránátot is bevethetjük. Az igazi eredetiséget persze nem a mindenhol megtalálható tömegmordályok, hanem a milliárdos kémcuccok rejtik – vagy éppen a roppant fantáziadús banánhéj, melyen ellenfeleink elcsúsznak, ahogy az egy békebeli Stan és Pan filmhez illik.

A preview verzió alapján a NOLF 2 minden várakozásomat felülmúlta. Az újjászabott Cate Archer, a Warfare-verő Jupiter engine, és a tovább finomított játékmenet teljes mértékben elnyerte tetszésemet, s már alig várom, hogy eljöjjön ama tényfeltáró cikk megírásának napja.

Lord Lucas Z

LITHTECH TÖRTÉNELEM

Már a homályba vész a pontos dátum, melyen a Microsoft megkérte a Monolith-ot, hogy fejlesszen egy grafikus engine-t melyet az ő, akkor még gyerekcipőben járó Direct3D platformjára optimalizál. A motor írását meg is kezdték, ám a redmondi óriás látva megoldásának rohamos terjedését, költségkímélés okán leállította a projektet. A Monolith azonban már túl sok munkát ölt bele ahhoz, hogy Gates bácsi szeszélyének engedve a sülylyesztőbe hagyja fúlni munkáját. Megvásárolták (milyen abszurd) az engine-t, s tökéletesítve rögtön fel is használták két '98 végén megjelent programjukhoz, a S.H.O.G.O.: M.A.D.-hez és a Blood 2-höz.

ELECTRONIC ARTS
DIGITAL ILLUSIONS
WWW.BATTLEFIELD1942.COM
12.990 FT

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 1942 – A II. világháború legszebb (?) pillanatai mindkét fél mindegyik alakulatának szemszögéből.

A HÓNAP JÁTÉKA

Hé kapitány, azt hiszem valami mászik a lábamon!

Otthonom, a USS Enterprise repülőgép-hordozó már a távolban szelte a habokat, pedig épp csak most szálltunk fel Dannyvel. Szinte átmenet nélkül értük el a japánok uralta Guadalcanal szigetet. Éppen kioldani akartuk a bombákat, amikor egy gépágyúsorozat hasított végig a jobb szárnyon. Majd Danny lábtövén. Felordítani sem volt ideje, azonnal eszméletét vesztette, zuhanásba taszítva az SBD-6 Dauntless bombázócsodát. Nem tehettem mást, azonnal „katapultáltam", Danny pedig csak zuhant az örökkévalóság nyugalmával… Szerencsém volt, partraszálló egységeinknek köszönhetően már – ha csak pár percig is, de – amerikai területen értem földet. Jobb fedezék híján elindultam a legközelebbi szövetséges tank felé, kicsiny géppuskafészke látszólag üres, ám jobban szemügyre véve eltorzult arcú szerencsétlent rejtett. Erőtlenül kivonszoltam a tetemet, s a helycserét követően nyugtalan ujjaim komor arckifejezés kíséretében fonóttak a markolatra. Bosszúvágy már rég nem élt bennem, a háború borzalmai kiölték belőlem a maradék dühöt is, csupán a megtorlás igénytelen (Ezt tanúsíthatom! – Tika) eszköze voltam. De annak tökéletes, bizonyíthatja ezt jó néhány, bokorban lapuló sárga is. Társam oda se fordította a tornyot mire szétcsaptam köztük. És ekkor láttam meg, miért. Egy japán repülőgép ereszkedett felénk. Kétségbeesetten nyúltam a ravaszhoz, de a géppuska megmakacsolta magát, fel sem ugatott. Úgy látszik a harc hevében nem ügyeltem arra, hogy kisebb, pontosabb sorozatokkal osszam meg a gyalogosokat – túlmelegedett, nem volt hajlandó tovább gyilkos ólmot okádni. A kegyetlen vasmadár azonban vészes gyorsasággal közeledett két jól megtermett bombájával. Magam sem tudom hogyan, talán valamely hatodik érzék sugallta, kiugrottam a tüzelőállásból, gondolatban már arcomat földbe temettem, amikor a robbanás kellette légnyomás elérte habkönnyű testemet, s könyörtelenül a földhöz zúzott… Értheteltlen, de pár kerényebb horzsoláson kívül különösebb bajom nem esett, egy repesz sem talált el, csak távoli hangfoszlányok sértették csengő fülemet. Feltápászkodtam, s egy távoli domboldal légi ütege felé vettem utamat. Talpam alatt szénné égett csontok és lánctalpmaradványok bizarr együttesei ropogtak, fájdalmam inkább volt földöntúli, mint evilági. Már csak pár méter volt az eget radírozó gépezetig, mikor kihívóm befejezte a 180 fokos fordulót, s rám szegezte fegyvereit. A párbaj elkezdődött. Egy hatalmas dörrenés és a nyakamhoz kaptam. Öntudatlanul fordultam le a földre, lecsukódó szemhéjam előtt egy távolba vesző mesterlövész elégedettséget su-gárzó körvonalai bontakoztak ki…

Itt, napsütötte monitorom tükörképében pedig egy elégedett játékos kontúrja rajzolódik ki. Arca derűs, mosolya könnyed, kérges tenyerét pedig már nem dekorálják kellemetlen hólyagok.

Aki eddig bármit is hallott a játékról, az nem csodálkozik azon, hogy ezúttal a többjátékos mód szemlélésével kezdjük a műsort. Ez, ahogy majd látni foguk, hasonló az egyjátékos módhoz, azonban megvan az a nagyszerűsége, hogy nincs korlátozva a számítógép „intelligenciája" által. Nagy bőszen a többjátékos módra kattintva rögtön meg is kapjuk a GameSpy által beépített menüt, ahol mind a játékosok száma, mind az éppen játszott térképek szerint is válogathatunk, na és persze a nem utolsósorban ping szerint. Ezzel végletekig le lett egyszerűsítve (a mai kornak megfelelően) az egész csatlakozási ceremónia. Ehhez már csak annyit fűznék hozzá, hogy ping tekintetében 150-nél nem ajánlatos tovább elmennünk, mert jelentősen csökkennek életbemaradási eséllyeink.

A Conquest mód a játék lényege, az Unreal Tournament Domination-jéhez hasonlatos mód ebben a II. világháborús környezetben százszorta élvezetesebb, mint holmi futurisztikus-misztikus egyvelegben. Tulajdonképpen egy valódi területfoglalásos háborút jelenít meg a szemünk előtt, ahol a frontvonalak jeruzsálemi határokat megszégyenítő gyorsasággal változnak – szó szerint meg kell küzdeni minden talpalatnyi földért. Ezért nagyon jól előjön az, ami valóban jellemez egy csatát: a stratégiai pontok meg-

AJÁNLOTT WEBOLDALAK:

Noha a teljes verzió még el se foglalta a boltok polcait, számos rajongói oldal létrejött már – nagyban köszönhető ez többek közt a hivatalos és nemhivatalos demóknak. Mind közül a legérdemlegesebb a BFNation (http://www.bfnation.net) és a BF1942Match (http://www.bf1942match.com), németajkúaknak pedig a PlanetBF42 (http://www.planetbf42.de). Az FPSCentral (http://www.fpscentral.hu/bf1942) valamint a GameFuture BF-részlegét (http://www.gamefuture.hu/battlefield1942/index.php) is érdemes meglesni, a honi Battlefield-társadalom ugyanis a fenti címeken rejtőzik.

BATTLEFIELD 1942

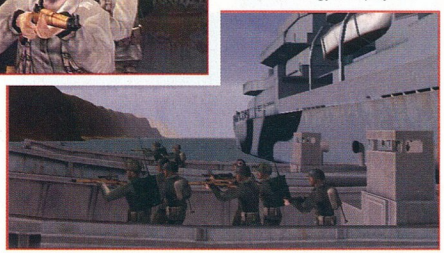
Közlegény, jelentse meg, mely nemzetek harcolhatnak egymással a Battlefield 1942-ben!

Ha tudja, küldje vissza 2002 október 15-ig a választ a PC.GAMES - Battlefield 1942 játék (1325. Bp, Pf. 315) címre, szerencsés esetben jutalmul a hétvégi eltávja mellé egy eredeti játékot is hazavihet.

A 114. oldalon található játékszelvényt le ne felejtse!

Lelépni!

tartása. Ugyanis elég, ha valaki átsurran a frontvonalon és megfelelő védelem híján máris elvesztettünk egy utánpótlási pontot, amit még fájóbbá tesz az is, hogy ezentúl onnan az ellenség is előre tud törni. Mindezek pedig egyáltalán nem hátrányosak egy jó kis csapat-alapú játék esetében, annál is inkább nem, mivel itt rengeteg eltérő jó taktika létezik egy győzelemhez.
A játék talán egyetlen szépséghibája éppen az egyik legerősebb opciójával függ össze. Ez az opció nem más, mint a rengeteg választható harci jármű. Éppen ezért úgy érzem, hogy főleg azokra helyezték a hangsúly és a mezei katonáink célzókája érdekesen működik. Nem rossz, de egy Wolfensteinhez képest még messze van. Azonban ezt gyorsan el is felejtjük, amint az egyik járműbe pattanva megindulunk az ellenség felé. Hogy legyen mibe pattannunk, a készítők rendesen elkényeztettek minket. Sajnos a helyszűke miatt lehetetlen az összeset ismertetnünk, azonban van néhány, amit meg kell említenem, hiszen sokan fel fogják kapni a fejüket: M4 Sherman, M7 Priest, PzKfW Mk.VI Tiger, B-17 Repülő erőd, Junkers JU-87 Stuka, Messerschmidt Bf-109e, A6M Zero, P-51 Mustang, Spitfire Mk VB, USS Enterprise (természetesen még nem az atommeghajtású változat ☺), HMS Prince of Wales, IJN Yamato. Amint láthatjuk, nem mindennapi a kínálatnak ez a kis részlete sem. Mivel itt nem csak egyszemélyes gyilkoló-alkalmatosságokról van szó, ezért rögtön elérkezünk a játék egyik legnagyszerűbb részéhez. Lássunk egy példát: B-17 repülő erőd. A bombázó teljes üzemeltetéséhez nyolc emberre van szükség: pilóta, másodpilóta, bombázótiszt, toronylövész, hasi oldali lövész, két lövész a törzsben, valamint farklövész (láthattuk már sok filmben). Nos, a játékban nincs más teendőnk, mint odasétálni egy ilyen monstrumhoz és megnyomni a beszállás-gombot. Attól függően, hogy ezt hol tesszük, úgy fogunk helyet foglalni a repülőn, és máris indulhat a móka. Aki játszott már masszív többjátékos játékokkal (pl. WW2 online), annak ez nem lesz furcsa, viszont a többieknek először is meg kell tanulniuk bízni a másikban. Ha mást nem, legalább ennyit eredményezett a háború, az ott harcolóknak vakon kellett bízniuk társaikban, hiszen egymástól függött az életük. Itt szerencsére nem az életünk, hanem egy-egy értékes győzelem függ az emberek összetartásától ☺.



A játék másik szépsége inkább technikai jellegű, hiszen az irányítással van szó. A készítőknek sikerült megtalálni a megfelelő kombinációkat és leegyszerűsíteni arra a szintre, hogy egy egérrel, és pár billentyűvel a játék irányítható. Ehhez jön még hozzá a manapság igencsak divatos menürendszer, az egyes rádióüzenetek és sima harci kiáltások (banzaiiii ☺) megszólaltatására. Mivel egy-egy opció egyszerre két gombra is helyezhető, így pl. repülőgép irányítása esetén elő is kaphatjuk a botkormányt és máris élvezhetjük a játék repülőgép-szimulátor részét is, hogy aztán billentyűt és egeret ragadva katapultáljunk és ejtőernyőzés közben is lőve szelektáljuk az ellenfél tagjait. A többjátékos mód itt kiemelt részletei mellett még nagyon sok mindent nyújt az internetre betévedő játékos számára, azonban a fejlesztők gondoltak a többiekre is, így megszületett az egyjátékos mód.

Az egyjátékos küldetések iránt is vegyes érzelmeket táplálok. A kampány ugyanis nem áll másból, mint a két fél erőviszonyainak történelmi tényeken alapuló átszabásából. A pályák ugyanazok, csak az erőfölény változik – s ennek megfelelően a taktika is. Tulajdonképpen magam sem tudtam volna másképp csinálni, csak a Medal of Honor single player pályáin edződött lelkem vágyakozott valami megismételhetetlen után. De hát az ilyen maradiaknak is tudomásul kell venniük: ez egy multiplayer-re

kihegyezett játék, örüljünk, hogy a fejlesztők botokkal dúsították. Ráadásul nem is rosszakkal! Tartós golyózápor esetén hasra buknak, s fedezéket keresve kúsznak tovább (nyílt terepen pásztázó mesterlövésznél ez a vesztük), „emberhátrányban" foggal-körömmel tartják állásaikat, túlerőben pedig könyörtelenül megindulnak, természetesen többfrontos háborút kialakítva. Mintha tényleg a saját szemükkel, s nem meghatározott algoritmusok alapján látnának. Amennyiben például észrevétlenül sikerül bejutnunk egy ellenséges, de üres bunkerbe, könnyűszerrel okozhatunk meglepetést a mellettünk elhaladó alakulatoknak. Persze arra is van példa, hogy

magába roskadjon a mesterséges intelligenciaért felelős kódrengeteg. Egy alkalommal egy bunker tetején lévő kis fészekbe lapultam, amikor 3 Tigris tank jött elibém. Üdvözöltem is őket azon nyomban egy pár finom rakétával, s gondoltam míg csámcsognak egyet rajt', a géppuskások úgyis megrohamoznak, ideje hát elővenni a kispisztolyt. Feszült várakozás, csak a fogaskerekek és vakolat érdes hangja hallatszódott, amikor is arra lettem figyelmes, hogy mindhárom tank ott toporog az ajtó előtt, kérlelve a bebocsátást…

A Battlefield 1942 16 pályája 4-4 térségre oszlik: Nyugat-Európa (Normandia, Market Garden, Bulge, Bocage) Kelet-Európa (Sztálingrád, Kurszk, Kharkov, Berlin), Csendes-Óceán (Iwo Jama, Midway, Guadalcanal, Wake) és Afrika (Gazala, BattleAxe, El Alamein, Tobruk). A történelemben ittasabbak azonnal kiszúrják, hogy itt kisebb-nagyobb történelmi hamisítás történt (már ha szigorúan vesszük a játék címét). A '43-as kurszki csata például a maga legnagyobb páncélos ütközetével csak bolygóközi időzónák segítségével történhetett '42-ben, a nevezetes Normandiai partraszállásról nem is beszélve. Való igaz, egy ekkora ziccert,

mint az Omaha Beach, nem hagyhattak kihasználatlanul a fiúk, és ha már ezt megalkották, oly mindegy volt a többi. Járművek terén sem tökéletes még minden, legalábbis ami az üvegborítást illeti. A dzsipek, APC-k, illetve repülőgépek szélvédői ugyanis szó szerint tökéletes golyófogók, egyszer nem sikerült kilőnöm a védtelen sofőrt. Egyéb fogyatékosságot nem tapasztaltam, a tankok kellően nehézkesek, a vadászok virgonc madárraj módjára repdesnek az égbolton, a B17 kódnevű repülő erődítmény pedig tekintélyt parancsolóan uralja az eget.

Az ember a programot önkéntelenül is az Operation Flashpointtal veti össze. Single player-ben tagadhatatlanul az Opflash nyújt maradandóbb élményeket, viszont többjátékos üzemmódban a Battlefield-é a terep. Csak elég vasat kell tolni alá! A Battlefield étvágya teljesítmény tekintetében gigantikus méreteket tud ölteni, s ezen szinte csak a nagy vagyonnal, illetve határtalan kompromisszumos készséggel megáldott egyének tudnak különösebb lelki megrázkódtatás nélkül túllépni. Azt ugyan nem mondanám, hogy indokolatlanul óriási a gépigénye, elvégre hatalmas – gyalogszerrel unalmas turizmusba fulladó – területeken kell különböző harcjárműveket, repcsiket, sőt, ágyúnaszádokat és repülőgéphordozókat mozgatnia, de a minimum konfigurációban megadottakkal senki se próbálkozzon. A menü betöltéséhez se elég. Mindezzel együtt a Battlefield 1942 debütje nálam kiválóan sikerült, a tapsgépet én beüzemeltem, csak rajtatok múlik, hogy bevonul-e a multiplayer játékok dicső panoptikumába.

Puma & Ch00ler

KASZTOK:

Scout: Mesterlövész, s mint ilyen, sunyi, de halálosan pontos. De nem csak gyalogosok ellen, a nagy falatnak bizonyuló célpontokra (pl. tank) ugyanis távcsöve segítségével légitámogatást is kérhet. Vészhelyzet esetére egy kés, egy pisztoly, rádió (hátha a környikálás elijeszti az ellent) és néhány gránát lapul a zsebeiben. A rejtőzést megkönnyítendő álcázott sisakja van.

Assault: Gépfegyvere végett főként gyalogos egységek ellen érdemes bevetni, de 4 gránátjával harcjárművek megsemmisítésére is kiválóan alkalmas. Ha kifogy a lőszere, egy pisztollyal még megvédheti magát, miközben a késével borotválkozik. :)

Anti-Tank: Rakétavetős egység a maga bájával. Tökéletes szóruma az ellenséges páncélozott kórokozóknak, pisztolyával és kiskésével azonban jobb ha meghúzza magát. Néhány gránát is van a tarsolyában, ezeket főleg fedezék mögül érdemes eldobálni.

Medic: Szanitéc. Ő tulajdonképpen egy Gyurcsók-képességekkel megáldott katona, egy pillanat alatt képes ellátni társai sebeit. Bajban hatásos gépfegyverére, pisztolyára és (fertőzött ☺ késére számíthat.

Engineer: Mérnök. Spiontermészetűek kasztja, hiszen csinos dinamitkötegeit nem dobálhatja csak úgy rá a tankokra, szigorúan csak közelről használhatja „díszítőelemként". Viszont ha már rátette, nincs menekvés... Természetesen hatástalanítani is tudja az ellen robbanóanyagait, önfeláldozó természetűek előnyben. Önvédelem gyanánt egy egylövetű – és elég jól használható – puska, egy pisztoly és a szokásos kés található nála.

MINIMUM CONFIG: 500 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VGA
JAVASLAT: 1 Ghz, 384 MB RAM, 64 MB VGA

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Operation Flashpoint	Ghost Recon
Háttérkép	LAN/INTERNET	94%	PC.GAMES - 2002/01 - 92%

- + Számtalan jármű
- + Végtelen lehetőség
- + „Ott vagyok" érzés
- + Csapatmunka fontossága
- − Hatalmas gépigény

96%

TAKE 2 INTERACTIVE
ILLUSION SOFTWORKS
WWW.MAFIA-GAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

MAFIA:
THE CITY OF LOST HEAVEN

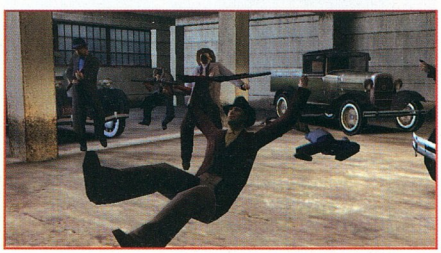
Michael Schumacher időutazáson, öltönyben, nyakkendőben, géppisztollyal a kezében. Egy régóta várt, gyönyörű és hangulatos játék, kissé szomorkás felhangokkal, avagy néha a legjobb fegyver is félrehord...

Rajta fiúk, szóljon hangosan a Thompson gitár

A sötét oldal bűvölete valamikor 1997-ben ejtett minket először rabul, a Dungeon Keeper-ben. Belekóstolhattunk, milyen is a másik oldalon állni, rossznak, gonosznak lenni. Erkölcsi aggályok ide vagy oda, a puding ízlett, és azóta olyan játékokban bűnözhettünk, mint például a Hitman vagy a Grand Theft Auto. A „gengszterromantikát" táplálja a filmművészet is, az olyan művekkel, mint a Keresztapa-trilógia, a Sebhelyes arcú vagy a Nagymenők. A GTA már érintette ezt a világot, hiszen a még szinte friss 3. részben a mai valósággal találkozhattunk, a modern olasz, kínai, japán maffiával. A cseh illetőségű Illusion Softworks, amely jó három éve alaposan meglepte a piacot a Hidden and Dangerous című világháborús remekükkel, úgy döntött, felidézi az említett, nagysikerű filmek hangulatát, egy a 30-as évek Amerikájában játszódó gengszterstorival.

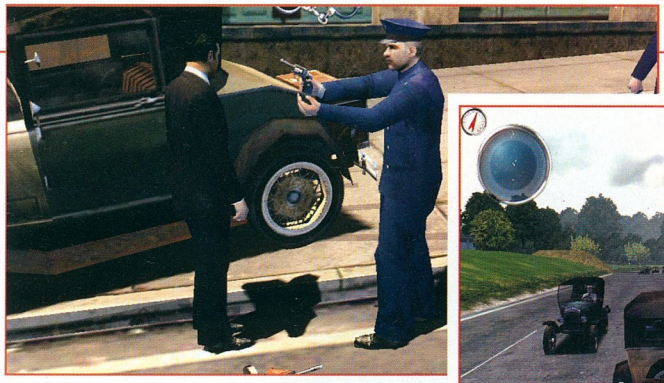
1930. A tíz éve bevezetett szesztilalom termékeny táptalajnak bizonyult a bűnszövetkezetek számára, hogy megteremtsék saját birodalmukat. Lost Heaven városában javában dúl a maffiaháború. Tommy Angelo-t azonban ez nem érdekli. Elégedett életével – van egy szép autója, és boldogan fuvarozza utasait. Egy nap, amint autójának dőlve cigarettázik, hatalmas csörömpölésre, majd két rohanó alakra lesz figyelmes, akik egyenesen felé tartanak. A férfiak nem mások, mint Don Salieri két testőre, akiknek limuzinja épp pár perce hullt millió darabra az ellenlábas Morelli banda jóvoltából. Bevágódnak Tommy taxijába, és főhősünk élete a másodperc tört része alatt visszavonhatatlanul megváltozik...

Az Illusion jól tudta, hogy a témával igen nagy kihívást állít önmaga elé, hiszen a '30-as évek Amerikájának nagy, szellős külső helyszíneit, és a gazdag belsőket lekezelni nem kis feladat. A H&D motorjának megírásakor szerzett tapasztalatokat, és a legújabb innovációkat használták fel az új, LS3D motor megépítésekor. Hogy milyen munka fekszik a játékban, arra jó példa: a fejlesztők háromszor tervezték újra az egész várost (mely a korabeli New York és Chicago 31 négyzetkilométernyi (!), több mint 400 különféle épületet tartalmazó modellje), és kétszer minden egyes küldetést! Az épületek textúráit korabeli fotók alapján készítették el, és a végeredményt csak dicsérni tudom. Igazán élményszámba megy Lost Heaven utcáin sétálni vagy autózni. Békebeli hangulat, gyönyörű autók, sietős vagy sétáló emberek. A város három részből áll, a két fő rész között találjuk a Manhattanre hajazó Central Islandot, és persze látványosan képviseli magát a munkás, az üzleti, a kínai és az olasz negyed is. Sőt, a város határait is túllépheti, az országút, a „vidéki Amerika" hangulata egészen mesteri. A játék dobozában egyébként a három korongon (már most mondom: 2 giga hely kell a „picikének"!) és a korabeli újságokat idéző kézikönyvön túl megtaláljuk a város nyomtatott térképét is, és szerencsére ennek bitesített verzióját egy gombnyomásra a képernyőre csalhatjuk; erre szükségünk is



A SZESZTILALOM

Az Egyesült Államok alkotmányának 18. módosítása végrehajtására és megerősítésére 1919. október 28.-án bocsátották ki a Volstead törvényt, mely megtiltotta minden „bor, sör és egyéb részegítő maláta vagy boralapú szeszesital" gyártását, szállítását és eladását, 1920. január elsejei hatállyal. A törvény, bár jó szándéka kétségtelen volt, megteremtette az illegális szeszcsempészet „műfaját", és ezzel a szervezett bűnözés felemelkedését az USA-ban. A rosszul elsült törvényt végül 1933-ban a 21. módosítással Franklin Delano Roosevelt hatályon kívül helyezte.
(*A törvény teljes szövege megtalálható a www.multied.com/documents/Volstead.html címen, angolul.*)



lesz, míg meg nem tanuljuk a várost. A GTA3-tól eltérően ugyanis itt a radar csak az utakon furikázó autók elhelyezkedését mutatja (bár ehhez képest sokat takar ki a képernyőből). Az épületek belseje, berendezése pedig zseniális, különösen lélegzetelállító a *Corleone* (hmm..) hotel és luxusbordély fényűző pompája.
A motor egyébként igen jól muzsikál, jól beállítható a grafikai részletesség, saját példámból kiindulva, egy jobb procin, egy Geforce 2 Ti „erősségű" kártyával, negyed mega RAM mellett maximumra húzva gyönyörűen fut, ezzel nekem semmi gondom nem volt – akinek a gépén elkocogott a GTA3, annak a Mafia futtatása sem okozhat problémát, az LS3D nálam sok helyen bizony beelőzött az amúgy kiváló RenderWare erőműnek.

Gengszterromantika, moziélmény - néha félrehordó fegyverekkel

A játék kerettörténete 1938-ban zajlik, amikor is Tommy tollba mondja életét Norman detektívnek, némi védelemért cserében. A küldetések tehát főhősünk maffiózó létének egyes epizódjai. A sztori íróját mindenképp elismerés illeti, fordulatos és feszes ritmusú történetet alkotott, melyeket a szintén dicsérhető „mozifelelősök" nagyszerűen öntöttek képi formába.

Az író-rendező Daniel Vavra több interjúban elmondta, hogy jó pár filmet végignéztek a játék tervezése előtt (lásd keretes írásunk), és ez látszik is minden egyes képkockán. Több mint két óra, a játék motorjával készített animációt kapunk, az általam idáig látott egyik legjobb motion capture, szájszinkronizálás és arcanimáció segítségével. Elképesztően jól sikerült az arcok textúrázása, sajnos a ruhák már nem tudják ezzel felvenni a versenyt, és főleg eme tökély mellett kiugróan zavaró az élettelen szem, a sokszögű fül és az „egy textúra" haj látványa, és sajnos az animációban is jó pár helyen „lyukat rúgtak" a fiúk, mint a hiteltelen cigarettázás vagy az ivás. Ami szintén kiemelhető, az a beszéd, fantasztikus a színészi munka. Mindezt tetézi a kitűnő zene, az akciókat kísérő dinamikus nagyzenekari mű, melyet a Cseh Szimfonikus Zenekar játszott fel, és a nyugodtabb részeket aláfestő, korhű szving. (A legdöbbenetesebb élmény akkor ért, amikor a 7. küldetés elején megnyílt az út az addig lezárt kínai negyedbe, és a pagoda-kapun áthajtva megszólalt a „Chinatown" című kellemes kis sláger – le voltam nyűgözve!) És ha már itt tartunk: a hangok és hanghatások teljes EAX3 támogatással szólalnak meg, azaz végre az SB Audigy tulajok is kapnak valamit a pénzükért. A környezeti zajok nagyon jól jönnek ki, az eső kopogása a bádoglemezen vagy a faborítású házfalon tökéletes illúziót keltenek.

A mozis megoldás legmarkánsabban abban mutatkozik meg, hogy sem nehézségi szint állítást, sem mentést nem találunk a játékban. A rövid, csak az alapokat megtanító gyakorlópálya után fejest ugrunk a sztoriba, és szépen egymás után sorjáznak elő a küldetések. Ezek több „jelenetre" tagolódnak, mindegyik elején a játék maga gondoskodik az automatikus mentésről. (Ez még mindig szerencsésebb megoldás, mint a GTA3 szisztémája, ami annak a játéknak egyik negatívuma.) A missziók egyik kulcspontja, hogy Ralph vagy Luca, a két zseniális szerelő megtanít minket egy-egy autófajta elkötésére, így ahogy haladunk előre, mind több és több jószághoz férhetünk hozzá, melyeket főhadiszállásunk, a Salieri bár hátsó udvarába fuvarozhatunk, megőrzésre. (Egy idő után persze megtelik az udvar, így selejteznünk kell majd.) A másik fontos szereplő Vincenzo, aki ellát minket fegyverekkel. A cseh fiúk ezen a téren is nagyot alkottak, a korszak minden egyes kedvencét a kezünkbe vehetjük (lásd kiemelt írásunk), melyek mind grafikai, mind hangzásbéli megvalósításukban igen jól sikerültek, fizikai modellezésük pedig valós adatokon alapul. (És a valóságérzetet növeli az a tény is, hogy ha egy olyan revolvert, ami-

AJÁNLOTT NÉZNIVALÓK...

...amelyek a készítőket inspirálták (zárójelben a magyar cím, a rendező és a gyártás éve): Godfather 1-3 (Keresztapa, Francis Ford Coppola, 1972, 1974, 1990). Miller's Crossing (A Halál keresztútján, Joel és Ethan Coen, 1990). Mean Streets (Aljas utcák, Martin Scorsese, 1973), HEAT (Szemtől szemben, Michael Mann, 1995).

...és amelyek még kapcsolódnak a játékhoz: Scarface (A sebhelyes arcú, Brian De Palma, 1983), The Untouchables (Aki legyőzte Al Caponét, Brian De Palma, 1987), Goodfellas (Nagymenők, Martin Scorsese, 1990)

ben még két skuló van újratárazunk, a két töltény a régi tárral együtt elveszik…) A dobozban felsoroltakon kívül persze más finomságok is előkerülnek – baseball-ütő, boxer, kés, feszítővas, molotov-koktél, lefűrészelt csövű puska, vagy ahogy odahaza, Szicíliában hívják, a Lupara, a hallgatás törvénye, az omerta őrzője…

A játék igazi főszereplői mégis az autók. 60 korabeli autócsodát, a kor leghíresebb gyárainak legjobb modelljeit találjuk és vezethetjük a játékban, amelyek hihetetlen precizséggel vannak készítve és megvalósítva. Kétségtelen, hogy az autógyártás egyik legfényesebb korszaka volt ez az időszak, valóban szépséges masinák gördültek le a futószalagokról. (Hol volt még akkor a napjaink uniformizálását megszabó áramvonal és cseppforma…) A játékhoz kapunk egy virtuális autólexikont is, ahol egy gusztusos autószalon forgó márványpódiumán megtekinthetjük a gépeket, részletes adataikkal együtt. Olyan híresség ekkel találkozhatunk, mint a Ford (többek közt a „legek autójával" a T-modellel), a Blackhawk, a Hudson, a Buick, a Cadillac V16, a Pierce Arrow vagy a Cord 810. Sajnos azonban a már sokszor emlegetett jogi problémák miatt ezek nem eredeti nevükön, hanem kitalált elnevezéssel futnak az utakon. És ha valaki abban a tévhitben lenne, hogy a harmincas évek automobiljai negyvenes átlaggal cammogó batárok lettek volna, ki kell hogy ábrándítsam: a kilométeróra 240-re van kalibrálva, és a mutató bizony sokszor megközelíti ezt az értéket… A városi forgalomban ezt azonban nem igen próbálhatjuk ki, hiszen a sebességlimit 60 km/h, és ha ezt túllépjük, számíthatunk rá, hogy elkapnak a zsaruk – ilyenkor tanácsos megállni, és kifizetni a büntetést. (Persze el is menekülhetünk, vagy le is lőhetjük a rend szigorú őreit, kinek-kinek ízlésére bízom.) Hogy mindezt elkerüljük, be tudunk kapcsolni egy sebességszabályzót, mely nem engedi túllépni ezt a határt, így erre legalább nem kell figyelnünk. (A rendőrök egyébként minden koccanás, gyalogos gázolás, piros-ban áthajtás után kitöltik a csekket, ám ha fegyverrel a kezben látnak meg minket, azonnal a hátunkra térdelnek, ezért közterületen tanácsos üres kézzel megjelenni, Lost Heaven jóval kevésbé militáns város, mint Liberty City…)

Kissé megijedtem a számtalan interjú olvastán, amikor a főtervező a játék autós részének fizikáját a Grand Prix Legends-hez hasonlította. Láttam én már vért izzadni a Screamer 4x4 egyik tervezőjét ezen játék előtt… A fejlesztőúr azzal nyugtatgatott az említett cikkekben, hogy azért nem akarnak kitolni a hozzám hasonló antiszimulitiszben szenvedő szerencsétlenekkel sem. Nos, az utóbbi végül is majdnem összejött…

Tökéletes, minden részletében kiforrott fizikát kapunk, és mellé valósághű töréseket, ügyesebbek az autós üldözések során ki is lőhetik ellenfelük gumiját, a látvány valóban gyönyö-

A GTA3 ÉS A MAFIA

Sokan felvetik a két játék kapcsán a klasszikus tyúk-tojás problémát. A Mafia fejlesztése 1999 januárjában indult, tehát jóval a GTA2 megjelenése előtt, és teljes titokban zajlott. Persze a szoftveriparban sem ismeretlen a kémkedés fogalma… Mi nem akarunk állást foglalni, inkább egy kis összehasonlításra vállalkoztunk, minden kommentár nélkül.

GTA3	Mafia
3 részből álló struktúrált város (munkás, üzleti, kínai és olasznegyed, kertváros, kikötő, reptér), bizonyos részekre csak egyes küldetések után lehet eljutni; közlekedés felvonóhídon, alagúton, magasvasúttal	
+ metróval, csónakkal, kisrepülővel	+ a városhatáron kívülre is lehet menni
Küldetéses játék és szabadjáték	
egyben	külön
Szabadjátékban pénzkeresés taxizással, bűnözők lelövésével, gyorshajtással	
+ mentőzéssel, tűzoltással, fosztogatással, kaszkadőrmutatványokkal, autólopással	+ autók összetörésével
Szabadjátékban gyógyulás a kórházban és autójavítás szerelőműhelyben jó pénzért	
+ küldetések közben is	
A rendőrség nagy disznóság esetén üldözőbe vesz. Meg lehet szökni előlük, vagy le lehet őket lőni.	
+ ha elfognak, pénz ellenében szabadulsz	+ ki lehet fizetni a bírságot; ha elfognak, vége a játéknak
Az ellopott autókat garázsunkba szállíthatjuk megőrzésre limitált számban	
Nehézségi szint állítás és szabad mentés nincs. Normális mentés:	
küldetések végén kézi	küldetések elején automatikus

rű. Ám sajnos a cseh fiúk kissé átestek a paci túlsó oldalára. Úgy tűnik, nagyon meg akarták mutatni, hogy ők (vagy motorjuk) képes akár autószimulátorok megvalósítására is. Ennek csúcs- (vagy inkább mély-) pontja egy autóverseny, mely valószínűleg elnyerné C5 kollégám tetszését is – már-már tökéletes a cucc, kár, hogy ennek semmi keresnivalója egy akciójátékban. Nem tudom, mit szólna a világ, ha a Collin McRae Rally-ban egy erdős szakaszhoz érve be kellene húzni a kéziféket, és irány az erdő, egy kis nyúlvadászatra, mert olyan unalmas a körözgetés, dobjuk fel, keverjük a műfajokat, az olyan menő. A küldetések elején a sétakocsikázás a városban rendben van, bár néha már uncsi, a legtöbb epizód végén az autós üldözés – egye fene, jópofa dolog. De képzeljük el az egyszeri játékost, aki azért tette a kosarába a stuffot, mert a borítón egy szigorú arcú, géppisztolyt szorongató férfiú látható nagy Mafia felirat mellett, a hátoldali szöveg pedig egy 30-as évekbeli maffiózó életének átélését ígérte. Ez az emberke a 4. küldetés (az első igazi fegyveres akció) Thommy-gitárral elpengetett crescendója után döbbenten, de reménykedve végigszenvedi az 5. menetet (mely egy GTA3-féle [Kenji, 2. feladat] „köss el egy versenyautót, és időre szállítsd le sérülésmentesen"), majd értetlen arccal ül egy anakronisztikus Need for Speed előtt. Bevallom, én személy szerint nem tudok róla, hogy "Machine Gun" Jack McGurn vagy Frank „The Enforcer" Nitti, Al Capone két legkiválóbb embere valaha is kezeslábasra és rohambilire cserélte volna spagetticsikos öltönyét és puha fidora kalapját, de lehet, hogy csak rossz könyveket olvastam, és rossz filmeket néztem…

Szerencsére az egyik legnagyobb internetes rajongói oldal a több ezer síró akciójátékosnak begyűjtött egy játékmentést, így túlléphettem ezen a problémán – hogy találkozzak egy másikkal. A következő küldetésben ugyanis Pauli barátommal némi fa testápolós leckéztetésre indultunk. Ez finom kis akció lenne, ha Tommy meg tudná különböztetni haverját a rosszfiúktól, így azonban cimborám sérülései felét tőlem szedte be… (Volt, hogy halálos csapásra lendített ütőfémmel el kellett rohannom egy csendes sarokba, és ott elengedni az áldást, ami elég röhejes látványt nyújtott.) Sajnos a vállunk fölött lebegő kamera, amelyik megpróbálja dinamikusan követni az eseményeket, sokszor csődöt mond, volt hogy semmi mást nem láttam, mint egy bádogtetőt, és heveny nyöszörgés mellett a szomorúan fogyó életpontjaimat. Olykor, ha a „kameraman" úgy látja, buksi fejem és széles hátam túl sokat takar ki a képből, a legváratlanabb helyzetben belső nézetre vált, ami sokszor igen-

FEGYVERARZENÁL

Thompson géppisztoly

(„Tommy Gun")
Minden bizonnyal a világ egyik legismertebb fegyvere, a maffiafilmek állandó szereplője. Jellemző adatai: súlya 5 kg, hatótávolsága 50-1500 (!) m, lőgyorsasága 100 lövedék/perc félautomata (egyes lövés) módban, 700 lövedék/perc automata módban. A játékban az 1928-as modell szerepel, melynek jellegzetes dobtárába 50 db 0.45-ös kaliberű automatapisztolytöltény tömhető.
Ajánlott oldal: The Unofficial Tommy Gun Page – www.nfatoys.com/tsmg

Pump Action Shotgun

(pumpálós puska)
Talán kevesen tudják, hogy az FPS játékok állandó szereplője több mint 100 éves múltra tekint vissza, hiszen ősе a Winchester Model 1897. Tárába 6 lövedék fér.

442 Revolver

Ez a modell a korszak egyik meghatározója maroklőfegyvere volt. Feltűnő jellegzetessége, hogy ütőszege belül található. Forgótárába 5 db 0.38 S&W Special+P lövedék helyezhető, szénacél és alumínium-ötvözet anyagának hála mindössze 425 gramm súlyú.

M27 Magnum

A Smith & Wesson egyik legsikerültebb modellje a világ egyik legerősebb kézifegyvere. 4 és 6.5 collos csőhosszban kapható, előbbi teljes hossza 247, utóbbi 311 milliméter, súlya több mint egy kiló. A forgótárba 8 db 0.357 Magnum vagy ugyanennyi 0.38 S&W Special fér.

M10 Police Revolver

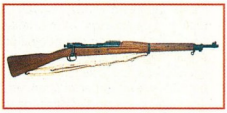
Ez a Smith & Wesson a rendfenntartó és katonai egységek legnépszerűbb fegyvere. A csőhossz 101 milliméter, súlya egy kiló, forgótárába 5 db 0.38 S&W Special+P lövedék pakolható. A S&W pisztolyokhoz *ajánlott oldal*: www.smith-wesson.com

M-1911 Colt

Ez a Browning modell 75 évig az USA hadseregének hivatalos oldalfegyvere volt. 1.14 kg súlyú, tárába 7 ill. 8 db 11.4 mm-es kaliberű lövedék fér, a lőtávolsága 25 méter. A játékba a legnagyobb, 127 mm-es csőhosszú Government modell került.
Ajánlott oldal: www.m1911.org , www.browning.com

Colt Detective Special

A filmrajongók előtt jól ismert ez a maroklőfegyver, hiszen jellegzetes alakja, rövid csöve és kompakt kialakítása sok moziban feltűnt. A 9 mm-es, azaz 38-as kaliberű, 5 vagy 10 cm csőhosszú, alig több mint fél kiló súlyú cinkötvözet fegyverbe 6 töltény pakolható.



Spingfield M1903A1 Sniper Rifle

A jó öreg 1903-as Springfieldet a német Mauser és a hazai M1898 alapján készítették. Egy jó lövész tökéletes teleszkóppal 900 méterre is célba tudta küldeni a 30-as kaliberű lövedékeket, kb. 850 m/s sebességgel…
Ajánlott oldal: www.france-collection.com/1903/accueil1903.htm

Nem én voltam biztos urak, arra futottak

csak zavaró. Hab a tortán, hogy Tom néha magától elkezd akciózni, például egy füle mellett elsüvítő golyó hatására bemutat egy látványos oldalbukfencet, ami után elég nehéz visszavenni az irányítást. És még valami: a sűrű és heves akcióból, mint falat kenyér, úgy hiányzott a kihajlás lehetősége – istenem, de jól jött volna, egy sarok vagy egy kémény mögül „kilengve" elküldeni pár lövést, majd vissza, fedezékbe…

A küldetések mellé kapunk még egy komplett bónuszjátékot is, melynek neve „Free Drive". Ebben szabadon csalinkázhatunk a városban, és á la GTA3, taxizhatunk, gengszterekre vadászhatunk, autót törhetünk, és gyorshajthatunk. Ez azonban a főjátékhoz kötődik annyiban, hogy bizonyos lehetőségek kiválasztása (forgalom sűrűsége, nappali vagy éjszakai vezetés stb.) és a kiválasztható autók bizonyos küldetések befejezése után válik elérhetővé. (Például csak azokat az autókat köthetjük el, melynek szakszerű kinyitására autószerelő haverjaink már megtanították hősünket – ezek a radaron eltérő színnel jelennek meg.) Ha pedig végigjátszottuk a teljes játékot, elérhetővé válik egy újabb menüpont, a „Free Drive Extreme", melyben zsaru- és így gondmentes rodeózásba foghatunk… Itt végre kiélhettem magam, összetörtem minden autót, lelőttem mindenkit, aki szembejött, míg töltényemből futotta, és vérükkel írtam fel a házfalakra, jó nagy betűkkel, hogy az óceán túlpartján is el tudják olvasni: NO MORE RACING!

Összességében jó kis játék a Mafia – látványos, hangulatos, moziszerű. Ha nem próbálták volna készítői az akcióműfajt autószimulátorral megerőszakolni, az én mesém is tovább tartott volna; szájízem sem lenne ennyire keserű és a cikk is optimistább, hovatovább örömittas lenne. Ha úgy nézem, a játék egyfajta GTA3 a 30-as évek köntösében és hangulatában, igaz, szebb kivitelezésben, de szerintem kisebb szabadságfokon és játékélményben. Ha a cseh fiúk megmaradnak a színtiszta akcióvonalnál, mondjuk, ha már az Illusion-ról van szó, a H&D-t csomagolták volna ebbe a környezetbe és hangulatba, egyetlen rossz szavam se lehetne. Így azonban kissé csalódott vagyok, úgy érzem magam, mint akinek kezébe nyomnak egy teletárazott Magnumot, majd a derekára rózsaszín tüllszoknyácskát kötnek, hogy a lövöldözés mellett l'art pour l'art táncoljon el egy részt a Hattyúk tavából, mert az úgy feldobja a dolgot…

]{redenc

OLASZORSZÁG NEM KÉRI

Javában tartott a fejlesztés, amikor a neves olasz lap, az Il Giornale hasábjain érdekes hír jelent meg. Ebben az olasz rendőrség maffiaellenes osztályának vezetője, Roberto Centaro a volt belügyminiszter, Carlo Taormina egyetértésével kijelentette, hogy mindent el fog követni, hogy a Mafia ne jelenhessen meg hazájában, mivel ez a játék „útmutató ahhoz, hogyan kell a maffiához csatlakozni". A készítők persze tiltakoztak mondván, hogy előbb tessék megnézni a játékot, hiszen ez egy kitalált sztori történelmi alapokon, az 1930-as évek Amerikájában, és egyáltalán nincs pozitív kicsengése…

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, 32 MB 3D videokártya, Win9x/ME/2k/XP és DirectX 8.1
JAVASLAT: PIII 700+ MHz vagy AMD proci, korrekt grafikuskártya, minél több, minimum 128 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	GTA3	Driver
Video	Nincs	PC.GAMES - 2002/7 - 98%	94%

- Sztori
- Zene
- Mmozik
- Hangulat
- A cikkben leírt morgások

92%

VIVENDI
THIRD LAW INTERACTIVE
AVP2.SIERRA.COM/EXPANSION
AZ ÁR NEM ISMERT

AvP 2: PRIMAL HUNT

Olcsó pénzért rövid játék, jó sztori - rengeteg vérrel és még több idegennel...

Mivel kevés a rendelkezésemre álló hely, ezúttal tekintsetek el a hosszú bevezetőtől. A készítőkről a dobozban olvashattok, a fordulatos sztorit pedig érdemes a végigjátszás alatt megismerni. Vágjunk a közepébe.

A Primal Hunt nem önállóan játszható verzió, tehát telepítése csak akkor indul el, ha talál magának egy AvP2-t, verziószámtól függetlenül, ám mindenféle módosításoktól mentesen. Ezután feltelepíti magát egy önálló könyvtárba, így az eredeti játék is játszható marad – ez azt is jelenti, hogy semmiféle átjárás nincs a kettő között, tehát az új fegyverek nem épülnek be az eredeti játékba, és sajnos régi profiljainkat sem tudjuk használni, újat kell gyártanunk.

A korong amúgy félig üres, az alig 350 megányi anyagból 100 az összes eddigi javítókészlet és a NOLF2 E3-as trailere, a fennmaradó maga a PH – 3x3 szóló és 4 többjátékos pálya, pár új fegyver és némi polírozás a grafikán. (A korong ugyan tartalmazza az eddigi multiplayer pályákat, ám csak kényelmi szempontokból, azaz azokon az új fegyvereket nem használhatjuk…)
A kilenc küldetés sajnos nagyon rövid – én egyetlen hosszú délután-éjszaka alatt végignyomtam. Annyit azért javaslok: kevéssé harcedzett AvP-sek könnyű fokozaton próbálkozzanak, már a normál mód is kegyetlen, főleg zsoldosunk, Dunyjuska esetében. (Sajna a Predatorral ezúttal nem kell megküzdenünk.) Három új fegyver segít minket: a műfajban alapkészségnek számító, ám eddig hiányzó „mindkét kacsómban egy-egy pisztoly", egy telepíthető háromlábú automata géppuska, á la Alien2, és egy kezelésbe vehető rögzített gépágyú.

A Ragadozó küldetése már könnyebb, hiszen rendelkezésére áll egy, a filmből már jól ismert csuklóra szerelt energiafegyver – ráadásul ennek munícióját végtelen, hiszen az energiaregeneráló kézi készülék segítségével állandóan feltölthetjük készletünket. Ha mellé vesszük még a kultikus önszurkáló életerő-visszaállító készségünket, gyakorlatilag egy sétagaloppban vehetünk részt – érdemes bekapcsolni a hőképet, hiszen ilyenkor a vörösben játszó környezetből élénk kéken ütnek el a támadóink, igen könnyű zsákmányként. A nagy poén a többjátékos üzemmódban bevethető, szintén a filmből a játékba gyúrt önmegsemmisítés, mellyel 10% vagy kevesebb életerő esetén magunkkal vihetünk a nemlétbe pár gyanútlan ellent. (Ez a kis atomvillanás egy fraglevonással jár, de megéri…) A grafikai csiszolás ragadozó kománál látszik igazán, a 3LI ugyanis kissé javított az álca kinézetén, ami már-már kezd hasonlítani a filmbéli megvalósításra.

A harmadik részben kis csavarral nem egy Alien, hanem egy Predalien páncélzatába bújunk. Ez a rusnyaság már az AvP első részében is szerepelt – a két gyilkos faj kereszteződéséből született nem kevésbé gyilkos lény. Nála egyetlen újdonságot említhetek, egy kiadós fejharapást, csak 18 éven felülieknek…

A pályák maguk szépek és jól tervezettek, de főleg a vérbált segítik, azaz rendkívül lineárisak; Dunyhácskával ajtókat nyitogatunk, Predatorral ugrabugrálunk, Predaliennel falra mászunk. Mindeközben néha kibóklászunk a felszínre is, ahol belsőséges kapcsolatba kerülhetünk a kies LV1201 három ősihonos fajával: az álcázásba dermedt, majd ránk rontó gólemekkel, a Serious Sam-et idéző bikákkal és a Dűnére hajazó, föld alól kirobbanó, éles fogú és rendkívül idegesítő óriáskukacokkal…

Új, és igen rusnya ellenség tünt fel…

A Primal Hunt rajongóknak és „multi-fanoknak" beszerzendő darab, az átlag FPS-játékosnak rövidsége miatt talán csalódás, amolyan jó iparosmunka. Összességében „szólistaként" kellemes pár órás, gondolkodás nélküli gyilkolászást kapunk a pénzünkért – a többjátékos üzemmód hívei valamivel jobban jártak, az új fegyverek és pályák jó mókákat tartogatnak.

]{redenc

THIRD LAW INTERACTIVE

Mivel a Monolith éppen a NOLF második részén dolgozik, nem akartak egy kiegészítő lemezzel pepecselni, ezért felkérték ennek elkészítésére a 3LI-t. A dallasi fejlesztőcsapat három alapítója korábban épp a Monolithnál dolgozott (történetesen ők készítették a NOLF Game of the Year speciális kiadását), majd, zsebükben a LithTech motor licenszjogával megalapították saját kis cégüket, és 2000 júliusában zajos sikert arattak a KISS: Psycho Circus című FPS-ükkel.

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D videokártya, Win9x/ME/2k/XP és DirectX 8+, AvP2
JAVASLAT: 700 MHz PIII vagy AMD proci, 256MB RAM, 32 MB videokártya, újratelepített AvP2

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Aliens versus Predator	Aliens versus Predator 2
	LAN/INTERNET	92%	PC.GAMES - 2002/01 - 93%

- \+ Érdekes sztori
- \+ Hasznos újdonságok
- \+ MP „jóságok"
- \- Nagyon rövid
- \- Néhol kiegyensúlyozatlan

70%

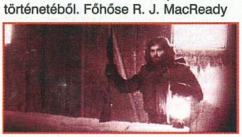
VIVENDI
COMPUTER ARTWORKS
WWW.THETHINGGAMES.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

THE THING

Éppen 20 éve annak, hogy megjelent John Carpenter egyik legjobb munkája, a The Thing. Ezt nálunk láthattuk már a Dolog, és a Valami néven is.

THE THING - A FILM

John Carpenter jó negyedszázada készít filmeket. A jövőre 55. születésnapját ünneplő rendező olyan filmekkel debütált, amik mára már alapnak számítanak filmes körökben. Halloween-sorozat, A köd, A Dolog, Menekülés New Yorkból, Nagy zűr Kis-Kínában, Christine. A Dolog (The Thing) 1982-ben született John W. Campbell Jr. történetéből. Főhőse R. J. MacReady



(Kurt Russel), az Isten háta mögötti sarki kutatótelep helikopter-pilótája, aki aztán kénytelen szembenézni a kutatók által megtalált ismeretlennel. Ez nem sámli feladat, mivel a dolog bármivé át tud alakulni, és tökéletesen leutánoz bármit, a viselkedésével együtt. Russel nagyszerűen teszi a dolgát, és egyik legjobb filmjét produkálja. A speciális effektusok fiatalkorában készített film aprólékosan építi fel a történetet úgy, hogy a néző közben remélhetőleg frászt kap ☺. Ez persze sok filmmel így van, mégis a Dolog különleges darab, amit jól mutat 20 év utáni sikere is. Ez hát a film, és még sokkal több. Egy olyan alapmű a horror műfajában, amit minden igazi mozinézőnek látnia kell.

Volt szerencsém még a 80-as évek végén látni a filmet, amit teljesen gyanútlanul kezdtem el nézni, mert elfelejtettem megemlíteni, hogy a dicsó mű az akció, horror, sci-fi és thriller kategóriákat együtt fedi le. A hatás nem maradt el ☺. A mára már klasszikussá vált filmremeket bátran ajánlom mindenki figyelmébe, aki nem kap szívrohamot pár jól sikerült vágás miatt sem. A következő két oldalacskát azonban nem a filmipar jeles darabjának szenteljük, hanem szerencsénk lesz betekintést nyerni a Computer Artworks által készített csapatalapú játék főbb vonalaiba. Hisz a mai kor divatjának megfelelően, amikor az összes értelmesebb mozitémát számítógépes játékra viszik, megjelent a film folytatásának is tekinthető gamma. Aki esetleg kihagyta volna a cuccot, annak a továbbiak megértéséhez nem árt tudni, hogy a filmben egy idegen életforma/vírus garázdálkodik, ami képes felvenni bárkinek és bárminek az alakját, hogy aztán alattomosan fertőzze meg (vagy harapja ketté ☺) a többieket. Az egyetlen dolog, ami elpusztítja: a tűz.

Első nekifutásra nézzük meg a filmet még egyszer (edzésnek szükség is lesz rá), majd máris felugraszthatjuk a csirke 300 megányi programot. Nagyon nem kell aggódnunk, mert itt nincsenek száz megákat foglaló videóbetétek, mivel az átvezető képek is a játék grafikai motorjával lettek megvalósítva. Jó minőségben, tegyük hozzá. Szóval nem fél óra a játék, meglesz a napi betevőnk egy ideig. Jöhetnek a beállítások (nincs valami sok), azt viszont kiemelném, hogy a felbontás mellett lehet állítani a képfrissítést is. Akinek már folyt ki a szeme a 60 Hz-es moncsi előtt, az rögtön hálaadó imát fog mormolni annak, aki ezt kitalálta. Végre. Ha beállítottunk mindent, máris mehetünk öldökölni. Hmm, csak mehetnénk, ugyanis itt egy kicsit másról van szó, mint a szembejövő monsztertömegek lealázásáról. Az első fél órában ugyanis a játék megismerése mellett max. a havat lapátolhatjuk akció gyanánt az udvaron. Ez egy csapat-alapú akciójáték, méghozzá erőteljes interaktív lehetőségekkel. Ennek megfelelően nem első személyből nézgelődünk bele a világba, hanem a kamera emberünk felett és kicsit mögött helyezkedik el. Tereptárgyak közelsége esetén pedig intelligensen elmozdul. Kapcsolókat, ajtókat, tárgyakat egyetlen gombocskával működtethetünk, ami nagyon megkönnyíti a program kezelését. De erről lesz szó részletesebben is.

A FÉLELEM. Egy elhagyatott sarkvidéki bázis már első ránézésre sem valami bizalomgerjesztő. Főleg, ha előtte R. J. MacReady barátunk átrendezte a terepet egy kis C4-gyel. Ez az a hely, ahol még a szuperképzett katonáknak is meg-megremeg a kezük a fagyottá vált ravaszon. Ez az a hely, ahol a BIZALOM többet ér minden másnál. Erre a két érzésre építkezik a program, és nagyszerűen oldották meg az ezzel járó problémákat. Minden csapattag érez. Ha pl. nincs fegyvere, vagy halomra lőjük a társait, esetleg meglát néhány szekrényajtó nagyságú szörnyet, akkor félni fog, nem bízik meg bennünk. Ha pedig gyógyítjuk, megmentjük az életét, fegyvert adunk a kezébe, akkor máris teljes a haverság és bárhova követ minket. Így felettébb egészséges, ha 3-4 ilyen haver másszál körülöttünk teljes fegyverzetben. Megint csak kilyukadtam a fegyvereknél . Nem csoda, hiszen van miből válogatnunk. Géppityu, pisztoly, lángszóró, gránát hegyek, hegesztőpisztoly, stb. Nagyon nem érdemes részletezni, mert a programban helyes kis összefoglalót találunk róluk. Másrészt, ahogy a mondás tartja, tüzelve ismeri meg az ember a puskáját.

Mint említettem, az öldöklés mellett – mert azért ez is van – nagy hangsúlyt kaptak a kalandelemek. Magyarul találunk jó pár zá-

rat és kóddal ellátott ajtót. Ilyenkor máris nekiindulhatunk a környék felderítésének, mert általában a világ másik felén van a megfelelő nyitóeszköz. Mindezeken felül számos helyen csak mérnöki segédlettel juthatunk túl, mivel ilyenkor valamilyen elektromos cuccot kell megszerelni, átkötni, meghackelni. Így nem árt nagy haverságban lenni a csapat mérnökével, mert különben a füle botját sem fogja mozgatni, nem hogy ajtókat nyitogatni. Ez akkor lehet kellemetlen, ha éppen kint ácsorgunk a -30 fokban és zárva a bejárat a fincsi melegre. Ugyanis épületeken kívüli kóborlásainkat sem csinálhatjuk ész nélkül, mert megfagyunk. Legjobb, ha a kis jelzőoszlopokat követjük, mert általában vezetnek valahova. De érdemes elkalandozni a sötétebb területekre is, mert néhány igazán nagyszerű cuccot pakolhatunk a hátizsákunkba. Használati tárgyakból van elég, és jól is kell beosztanunk a szűkös helyet, hogy haladni tudjunk.

Ami számomra meglepő volt, hogy a célzás nemes művelete automatikusan zajlik alapesetben. Ez alól csak akkor van kivétel, ha free look módban ügyködünk. Ekkor lehet finomkodni, csak mozogni nem, mivel ekkor a jobbrabalra hajolgatás marad az egyedüli mozdulatsoruk. A program nehézségi szintjét is éppen a célzással szabták meg, azaz hogy mennyire széles látókörben fogja be automatikusan a célpontot. Ez egy tökösebb fps után kicsit kiábrándító, másrészt viszont kevésbé mesterlövész arcok – akik inkább az izgalmas, horrorisztikus elemek miatt játszanak – is élvezhetik és túlélhetik a játékot. Így egy idő után meg lehet szokni, másrészt a túlélés meg a továbbjutás közben ez aligha fog eszünkbe jutni. Legkönnyebben talán az ellenfeleinket lehet jellemezni. Valami ízé. Ebből van kicsi, nagy és még nagyobb is ☺. De ellenfelünk lesz még a környezet és katonáink éppen aktuális pszichikai állapota. No meg persze a miénk. Lehetőleg ne játszunk télen, esténként.

Amit már a sok-sok beharangozóban is megcsodálhattunk, az a grafika volt. Ebben a tekintetben sok kivetnivalót nem találtam. A filmben is megcsodált átváltozások a program grafikai gépezetének erősségét képezik. A szemünk előtt változnak az emberek, és alakulnak át rondábbnál rondább dolgokká. Ez, figyelembe véve az egyes modellek kidolgozottságát, nagyon szép összhatást ad. A külső helyszínek nagy száma miatt ezen a területen is szép megoldásokkal találkozunk; bár a havon futó embereink mintha kicsit a levegőben lépkednének. Negatívumként itt azt említhetjük, hogy grafikai finomításokat nem tudunk eszközölni. De erre nem is lesz szükség, ha figyelembe vesszük, hogy 1024-ben teljesen folyamatosan működött egy GeForce 4 MX kártyeszon, erőteljes procitámogatás mellett. Így állítgatni nem nagyon kellett.
A hasonló kategóriájú játékok esetében, ahol a játékosok hallójárataik nem mindegy, hogy milyen hangok izgatják, nagyon fontos az összhang a hanghatások és a képi élmény között. Itt meglehetősen változatos zenei kíséretet kapunk kóborlásunkhoz és néha a jó öreg „frászt kapok, ha csak meghallom" motívumok már jó előre megadják az alaphangot, meg a 200-as vérnyomást. Ehhez még hozzáadódnak a hirtelen bevillanó és berobbanó képkockák és hangok. Így összességében nem fogjuk kellemesen érezni magunkat, de az ilyen programok alkotóinak nem is ez a céljuk. A hangok tekintetében van egy érdekes momentum is. Ugyanis főhősünk hangja valamiért nagyon hasonlít a C&C: Renegade főhőséére ☺.

Sajnos a többjátékos mód nem szerepel a program repertoárjában, bár figyelembe véve a szoros történetet és a játék stílusát, ez nem is csoda. Egy jól kiegyensúlyozott gammáról van szó, ahol mindennek megvan a maga mindenkori helye. Játék közben ne csodálkozzunk, ha egy kis Resident Evil érzésünk is lesz, mert a nagy öreg által megteremtett alapokra építkeztek a készítők. Kis borzongás, gyors akció, állandó feszültség. Akinek erre van szüksége, ugorjon neki bátran, de mindig legyen nála egy vérteszt…

Ch00ler

COMPUTER ARTWORKS

A Computer Artworks sem éppen tegnap alakult, hiszen még 1993-ban hozta létre William Latham és Mark Atkinson. Ennek eredményeképpen a lathami képzelőerő és az Organic Art (szerves művészet) találkozott az atkinsoni menedzsmenttel, mellyel azóta nagyszámú közönséget meghódítottak. Nem rossz párosítás kezdetnek. Azóta már több mint harminc munkatárssal üzemel a cég. Legelső nagy dobásuk mégis az alapító kettős nevéhez fűződik. Ez nem volt más, mint az 1995-ben megjelent grafikai

tervezőprogram, aminek szintén az Organic Art nevet adták. A P3-ra turbózott verzió a mai napig használatban van. A továbbiakban kihozták az Organic Sound to Light technológiát, amivel az egyes hanghatásokat szemlélhetjük meg (mint pl. egy winamp plug-in ☺ A játékpiacra a 2000-ben debütáló Evolva-val törtek be. Egy biztos, jelenleg a csapat a megérdemelt pihenését tölti, és még a közelébe sem megy a Buckingham Palota melletti irodájuknak.

MINIMUM CONFIG: Celeron 600 MHz, GeForce, 128 MB RAM
JAVASLAT: P3-900 MHz, GeForce2, 256 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Resident Evil 2	Dino Crisis 2
Képmutató	Nincs	69%	85%

- + Nagyszerű grafikai újítások
- + A film hangulat megőrzése
- + Félelem/bizalom rendszer
- − Célzás
- − Kicsit egyhangú

89%

41

ANNO 1503 THE NEW WORLD
Invenciózusan kivitelezett grafikai megoldások teszik az Anno 1503-at látványos és izgalmas stratégiai játékká.

STRATÉGIA

Sikeresen túléltük a nyári uborkaszezont, és a mostani lapzártát már az özönvízszerű anyagáramlás jellemezte; itt persze nem különböző szintetikusok véráramban történő keringésére gondolok. A lapzártát megelőző napokban egymás sarkát taposva estek be hozzánk nagyobbnál nagyobb nevek, a Medieval: Total Wart például konkrétan az utolsó pillanatban kaptuk meg, és így tudtunk róla egy gyors rewiev-t sikeríteni. A többi játék között is van egy-két komolyabb durranás, bár Szabfer kolléga szerint a habzó szájjal várt kettes Sudden Strike meglehetősen alulmúlta a várakozásokat, de talán a többi tesztelt játék; az ókori történelmet idéző, egyébként igen jó pontszámmal végzett Celtic Kings, az ifjú iparmágnásoknak készült Industry Giant II. (utóbbi specialitása az, hogy a magyar változatot teszteltük) vagy a kínai kultúrát hűen tolmácsoló Emperor: Rise Of The Middle Kingdom kárpótolja a stratégiai játékok elkötelezettjeit. Kellemes böngészést mindenkinek!

TARTALOM

41 ANNO 1503 THE NEW WORLD
Az Anno 1503 segítségével kipróbálhatjuk stratégaelménket, és meghódíthatjuk a még romlatlan Amerikát.

42 HIGHLAND WARRIORS
Szabadság, vagy halál! A skót felföld harcosai ismét összegyűltek, hogy megvívják harcukat a szabadságért.

44 MEDIEVAL: TOTAL WAR
A Shogun: Total War európai hadszínterekre írt verziója készen áll a stratégák szívének meghódítására.

46 SUDDEN STRIKE 2
Végre elkészült a második világháború hadszínterein játszódó, sokak által szeretett Sudden Strike második része.

48 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
A Sierra új városépítő játéka ezúttal a Kínai Nagy Fal árnyékában zajlik. A rendkívül színvonalas játék méltán számíthat a történelmi játékok kedvelőinek érdeklődésére.

50 INDUSTRY GIANT 2
Az IG II. segítségével ifjú Rockefellerként vethetjük magunkat a huszadik századot felforgató kapitalizmus viharába.

53 CELTIC KINGS: RAGE OF WAR
Julius Caesar és a gallok legendás hadmozdulatainak újraélése a Celtic Kings segítségével.

ELŐREJELZÉS

Age of Mythology	2002/10	Microsoft
Sim City 4	2002/11	Electronic Arts
Civilization III: Play the World	2002/10	Infogrames
Rise of Nations	2003/03	Microsoft
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Highland Warriors	2002/10	Data Becker
Master of Orion 3	2003/1	Infogrames
Hearts of Iron	2002/11	Strategy First
GI Combat	2002/10	Strategy First
Crusader Kings	2002/9	Strategy First

TOPLISTA

1. Age of Empires 2	Microsoft
2. Warcraft 3	Blizzard
3. Celtic Kings	Strategy First
4. Sudden Strike 2	CDV
5. Art of Magic	Virgin
6. Empire Earth	Vivendi
7. HOMM 4	3DO
8. IG2	JoWood
9. Age of Wonders	Triumph
10. Patrician 2	Infogrames

ELECTRONIC ARTS
SUNFLOWER
WWW.1503AD.COM
2002. OKTÓBER

ANNO 1503
THE NEW WORLD

Amerika újbóli meghódítása egy gyönyörű - és önkorlátozó - stratégiai játék segítségével, kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

Szemet gyönyörködtető, részletgazdag grafika jellemzi a játékot

A XV. századra a középkor végleg túljutott a cserekereskedelmen, utat tört magának a pénzgazdálkodás. Így az olyan európai nagyhatalmakat is, mint például Spanyolország, utolérte a harácsolási kényszer. Újabb területek felfedezéséről, ne adj Isten gyarmatosításról azonban álmodni sem lehetett, amióta a Török Birodalom elzárta az Indiába vezető utat. Megoldást pedig mihamarabb találni kellett, elvégre valakinek el kellett vinni a kereszténységet szegény vadaknak... Jobbkor nem is jöhetett volna Kolumbusz és sajátos India-délibábja, Amerika: hatalmas, és ami a fő, szabad területek, kiaknázatlan aranybányák tömege, na és persze a „primitív" őslakosok, akik már akkor felismerték, hogyan lehet békében, a természettel tökéletes összhangban élni kapitalista szemmel szánalmasan egyszerű életüket. Meghódítani tehát bőven volt mit, kit, és persze mivel, el is indultak hát a hatalmas flották az Újvilág felé, hogy mielőbb átszabják a régi mintájára...

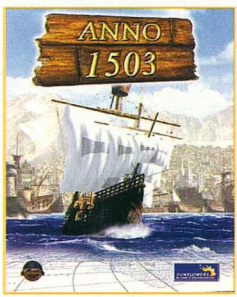
A Paradicsom meghódításához szerencsére nem szükséges nagy orr, sőt, kivételes szinészi tehetség sem (így a kétes eredetű Depardieu-imitátorok sem indulnak helyzeti előnnyel), elég a felszínre hoznunk egy tehetséges hadvezér-, egy diplomata- vagy egy gazdasági szakember-ént összetett, illetve meghasonlott személyiségünkből, és máris kielégíthetjük ősi mivoltunkból eredő birtoklási vágyunkat. Bizony, vagy-vagy, tekintve, hogy a kétmilliós példányszámmal büszkélkedő – amúgy pedig középszerű – Anno 1602 folytatása, az Anno 1503 úgy próbálja stratégiába oltani a klasszikus menedzselési tevékenységeket, hogy lehetőség szerint különválasztja azokat! Ha például egyáltalán nem akarunk harcolni, és éppen ezért abszolút hanyagoljuk a harci egységek gyártását, a gép ezt felismeri, s a fair play jegyében nem indít hadjáratot, csak gazdasági manőverekkel, diplomáciai ügyeskedésekkel fog kóstolgatni. Ellenben ha minden erőnket álnok cselszövésekre koncentráljuk, a gép is áskálódni fog ellenünk. További támadási felületet hagytak a készítők a játékban szereplő nemzetekkel kapcsolatban is. A híradásokban ugyanis mindenütt hetet említenek név szerint, holott összesen kilencről tesznek említést. Most vagy még maguk a fejlesztők sem döntötték el véglegesen, melyiket is zsúfolják bele alkotásukba, vagy csak elfelejtették megemlíteni a minden bizonnyal alapvetőnek számító spanyol, illetve portugál csapatokat.

Ellenben a képi világgal minden rendben van, mi több, az Anno 1503 részletgazdag grafikájával bátran belevetheti magát a kegyetlen piac mélységes vermébe. Igaz, csak maga a terep 3D-s, az egységek kicsiny sprite-okként fognak arcunkba pózolni, de a poligon-pixel kombinációt olyan aprólékos gonddal igazították egymáshoz az alkotók, hogy – kietlen sivatagok, havasi tájak, dús növényzetű dzsungelek ide vagy oda – egy képpontban sem fog a „csalás" feltűnni.
Igazi egységet mutat továbbá a zene és a látvány együttese is. Azzal nem mondok újat, hogy egy-egy eseménynél más-más dallam fog felcsendülni az adott hangulatnak megfelelően (ütközeteknél pörgős katonainduló, míg intrikus pillanatokban vészjóslóan lomha ritmusok), de ha mindez puszta szemmel is nyomon követhető játékmenettel párosul, elismerő csettintésre kényszerednek ujjaink. Elvégre nincs is szebb, mint az élelemhiány esetén standoknál asztalt csapkodó kofák látványa, vagy az elegendő ház híján berzenkedő hajléktalanok gusztusos hordái...

Puma

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

Kettő az egyben! – mondhatnánk, hiszen az Amerikában megjelenő 1503 A.D. egy az egyben megegyezik jelen írásunk tárgyával, az Anno 1503-al. A kétféle elnevezésre természetesen az amerikaiak miatt került sor,



ugyanis az idők során élő nyelvük értelmezési tartományát olyan magasságokba repítették, hogy már nem képesek befogadni a valóban régies „anno" szócskát. További nyelvtörténeti finomságokkal úgy fizetésemelés környékén szolgálunk...

DATA BECKER
SOFT ENTERPRISES
WWW.HIGHLANDWARRIORS.COM
2002. DECEMBER

HIGHLAND WARRIORS

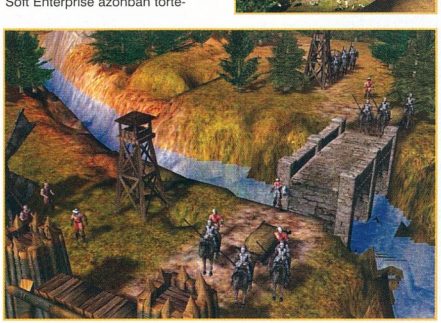
Ha már Willy szabad, vess egy pillantást Skóciára is!

NYAKIGLÁB

I. Edward /1272-1307/ hosszú, inas ember volt, egy ízben /1296/ Berwick lakói az általa gyűlölt 'Longshanks' /Nyakigláb/ gúnynevet skandálták újra meg újra, mígnem a király óriási vérfürdővel végett vetett a csúfolódásnak. Kevesen tudják, de a mindenkori angol trónörökös megillető Walesi herceg cím hagyományát ő alapította, miután elfoglalta Wales-t, és a fiának adományozta ezt a rangot. A skót Koronázási Kő eltűntetését szintén a számlájára írják, ürömben, hogy 700 év után, nemrég visszakerült a skót királyi kincstárba. A film rajongótáborának rossz hír, de túlélte 2 évvel a skót lázadót, viszont megnyugtatásul közlöm, hogy a fia – miután felszámolta a templomosokat – valóban szánalmasan nyöszörgő bábként végezte Isabella kezében /aki egy Mortimer nevű francia lovagot tüntetett ki a kegyeivel/.

Gondolom, sokakban él Mel 'Halálos Fegyver' Gibson alakítása a Rettenthetetlenből, amikor utolsó vérig, akarom mondani, utolsó bélig üvöltötte, hogy 'Szabadsáááág!'. Előtte volt még egy s más, úgy mint lenyűgöző csatajelenetek, pazar képi világ, így nem csoda, hogy mindenki ismeri William Wallace nevét, a texasi hotdog-árustól az utolsó tajvani dzsunkásig. A skót szabadságharc ugyan kisebb csorbát szenvedett – nemkülönben az angolok büszkesége –, hisz összeszűrte a levet Sophie Marceu, alias Isabellával /totál kamu/, de valljuk meg, rendezői szempontból nem lehetett kihagyni ezt a 'numerát'. Más vonatkozásban, de így gondolta ezt Markus Stark termékmenedzser is. A filmet látva mindjárt a megbitesítés, azon belül is egy RTS kezdett körvonalazódni a fejében, amely feldolgozza a skót klánok és Anglia hosszantartó küzdelmét, kezdve a skóciai 843-as évtől egészen a XIV. századi, William Wallace vezette csatározásokig.

Némelyek talán emlékeznek, hogy Braveheart címen futott már egy hasonló kompozíció, amely érdemei /látvány/ mellett inkább visszavetette a sarjadzó ifjúság fejlődését, mintsem komoly behatást tett volna az RTS piacra. A Soft Enterprise azonban történelmileg jóval felkészültebb kézzel nyúlt ehhez a témához, és bizonyos értelemben függetlenítette magát a filmtől. A játékban szereplő események menetét visszavezették az előzményekre – Skócia születésére –, és túlmentek Wallace lázadásán, egészen a felszabadulásig. Ez a mi szempontunkból négy kampányt, és négy jól elkülöníthető történelmi szakaszt jelent majd. Az első etapban a Mackay klánnak kellene egyesíteni egy zászló alá a kóborló felföldieket, és a civakodó klánokat, híven tükrözve a IX. században uralkodó spirituális kelta légkört. Aztán amit összehoztunk, azt a XIII. század végén barmolhatjuk is szét az angolokkal. A William Wallace vezette Cameron klán a skót felkeléssel lesz elfoglalva, míg Robert Bruce-ra /akit vajmi kevéssé sikerült megkedvelni a filmben/ és a MacDonald /nem a hamburgeresek ;-)/ klánra vár a lélekemelő pillanat, hogy 'feltegye a koronát' a műre. Warcraft3-as beütés, de minden kornak meglesz a maga hőse, vagy inkább hősei /klánonként kettő/, amelyeket a készítők feltápolt, és az aurára rendesen rágyúrt egyedeknek kiáltottak ki, lásd a klánvezérek, és Anglia korabeli uralkodója, a 'Skótok Pörölye', a filmből ismert 'Nyakigláb' Edward. Gyakorlati hasznuk a jelenléten túl a pánikkeltés, az ellenség sorainak szétzilálása, vagy hogy válogatott kegyetlenséggel szednek ki infót a foglyokból. Mindezt 35 küldetésen keresztül művelhetik single player üzemmódban, amit 80 real-time videóbetét fűszerez, továbbá 8 játékos szállhat sikra a helyi hálón, vagy a Gamespy szerverén indított pályákon. A zenei aláfestésről skót illetve kelta motívumokkal fűszerezett muzsika gondoskodik. A hagyományos skót szoknyában rohamozó harcosok korabeli ruházatát, festési szokásait és fegyverzetét a lehető legnagyobb hűséggel szándékoznak visszaadni, a klánok közti különbségeket pedig a misztikus, a kereskedő és a harcos jelzők determinálják. A Piktek – Skócia kelta lakossága, akik nevüket a törzsi hagyományokból merítő testfestésről és tetoválásokról kapták – idejéből hosszú, lángvörös hajú barbárok bukkannak elő, csontékszerekkel, durva gyolcsba csavarva. Az angolok XIII. századi, szervezett hadserege már erősen eltérő képet mutat, tetőtől talpig páncélba búját lovagok száguldanak, a híres angol 'longbow'-kból



Csúnya nézésben a skót harcosok verhetetlenek

nyílvesszők zápora zúdul az ellenségre, és a királyi mundérban ott díszeleg majd a kardokkal, buzogánnyal felfegyverzett gyalogság. Elegancia területén a skótok persze nem vehetik fel a versenyt, de a warrior-klán öles termetű bőrpáncélos mesteremberei, és a későbbi kereskedő família már-már az angolokéval egyenértékű /az üzlet az üzlet.../ dresszben zúzó kalapácsosai sok jó ánglius kobakot fognak betörni. A termelési és építkezési struktúra az Age of Empires-t másolja, vagy még inkább a Warrior Kings-et. Látványban is ez utóbbira üt a kicsike. Az ATLAS címszó alatt futó 3D hajtóerőre különösen büszke a csapat: szinte minden velük kapcsolatban megjelenő publikációban a 'részletesség' szó legalább tucatszor fordul elő. Lássuk, mit mondanak a számok? A közeli karakterek 8000 poligonnal gazdálkodnak, 1700 jut az egyes épületekre, és 600-ból állnak majd össze a kisebb vackok /fák, kövek, stb./. Egyidejűleg 200 egység karistolhat, ez akárhogy is számoljuk, 200000 poligon képenként. Önmagában persze erre nem lehet alapozni, de a real-time árnyékok mögött fák hajladoznak a szélben, zászlók lobognak /van külön zászlóvívó az angol csapatban/, a katonák arca tökéletesen kivehető, akárcsak a fegyvert szorító kéz. Tetszőlegesen zoomolható és forgatható minden. Továbbá Kinder-tojásba illő meglepetés, hogy a felhasználói felület teljesen szabadon variálható, a megfelelő gombokat és ikonokat játszi könnyedséggel cserélgetheti vagy tüntetheti el a játékos. Tájékoztató jellegű adatok szerint, mindehhez a következő acél szükséges: 700Mhz-es proci, 128MB RAM és egy 32MB-os videókarcsi.

"Az életünket bármikor elvehetik, de a szabadságunkat soha..."

Andy Manson (nem a sorozatgyilkos famíliából) mondta, hogy 'Az RTS kategória egyik legnagyobb problémája az útvonalkeresés...', ezért az AI irányában főként erre koncentráltak, nem a legrövidebb utat, hanem a domborzatnak, és az időjárási körülményeknek megfelelő leggyorsabb utat plántálták minden egységbe. Életszagú viselkedést szeretnének, ha az útvonalon elenség tanyázik, és épp nem agresszívan menetelnek a bakák, vagy direktbe rájuk nem parancsolunk, hogy 'attack', akkor nagy ívben kerülik majd a kontaktust. Kellő hangsúly nyomja a szürke dolgozók vállát, igazából csak két totálisan a harcra berendezkedett klán van /warrior, angol/, a kalmároknak és a misztikusoknak a mezőgazdaságban és a kereskedelemben kell behozni a katonai gyengeséget. De minden csoportra igaz, hogy csak jól kiegyensúlyozott gazdasági háttér mellett képesek rendesen működni a katonák – különösen a skót télben. Az utánpótlási vonalak fenntartása, a felderítők és kémek alkalmazása sokat lendíthet a harc sikerén, de ezt gondolom már jól tudjátok – hisz régi iparág az RTS-biznisz. Fejlődés tekintetében az ötféle nyersanyagra /fa, kő, fém, kaja, arany/ hajtó parasztokig visszavezették a specializálódás elméletét, ha például az alapembert elássuk az erdőben, akkor egyszerű favágó lesz, ám egy idő után gyorsabban és keményebben dolgozik, innentől kezdve mester a favágásban, de gyökér minden másban /bányászat, földművelés, etc./. Eddig 'minden lenni nagyon szép, minden lenni nagyon jó', csak ne hogy túlspilázzák.

Amúgy a Data Becker kiadót én már rég eltemettem, jó volt rácsodálkozni, hogy 'jéé, ez még létezik'. Továbbá megnyugtató tudni, hogy a stuff már bétafázisban van /nagyon, nagyon jó jel/, hisz az évtizedes múlttal rendelkező német csapat eléggé felejtős, eddigi munkásságuk során az elkezdett játékok alig egyharmadát fejezték be. Most azonban minden esélyünk megvan rá, hogy egy viharos történelmi korszak legendás hőseivel lépjünk kapcsolatba

Tika

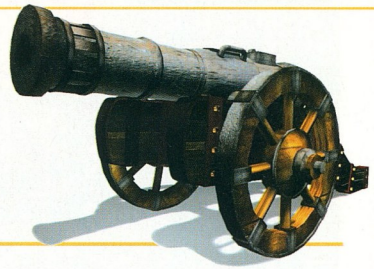
A RETTENTHETETLEN

1297-ben a lanarkshire-i Wallace famíliára rájárt a rúd, a helyi sheriff, Sir William Heselrig az embereivel porig égette William rezidenciáját, benne a feleségével és az összes akkori bérlővel. Ez a 'szikra' gyújtotta fel egy olyan ellenállás lángját, amely végül Skócia függetlenségéhez vezetett. Állítólag Lanarkban a bosszú sem késett, William Wallace egymaga intézte el a sheriffet és az összes emberét. A

róla szóló legendák, ahogy ez lenni szokott, 'kilenc láb magas óriásként' emlegetik /kb. 270 centi/, aki 'tüzet fújt és a nézésével ölni tudott'. Viszont a kard biztosan igaz, valóban egy hihetetlen méretű /1,8 méter/ pengével harcolt. A legnagyobb győzelmét Stirling-nél aratta, bár nem fanyársak végeztek a hírhedt nehézlovassággal, hanem a Forth-folyón átkelő angolokat meglepetésként érő támadás. A falkirki vereség után néhány évig távol volt Skóciától, majd visszatérve gerillaháborút indított, míg 1305-ben elárulták és elfogták. Halála a filmbéli cselekménnyel megegyezően zajlott, fellógatták, elevenen kitépték a beleit, végül felnégyelték.

CREATIVE ASSEMBLY
ACTIVISION
WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/MEDIEVAL_TOTALWAR
AZ ÁR NEM ISMERT

MEDIEVAL: TOTAL WAR



Gyalog üti futó, vezér védi bástya, király berosál: totális középkor az atlanti partoktól Jeruzsálemig.

Egy középkori tábornok játszótábláját láthatjuk

Rajongók tömegeinek álma vált valóra, mikor a Shogun: Total War készítői hivatalosan is bejelentették: elkészítik a 2000. év RTS sikerprogramjának európai harctereken játszódó változatát. A játék, mely a keresztségben a Medieval: Total War címet kapta, most megérkezett – és itt vagyok én is, hogy lefussam vele az átadás utáni próbaköröket.

A táblás játék

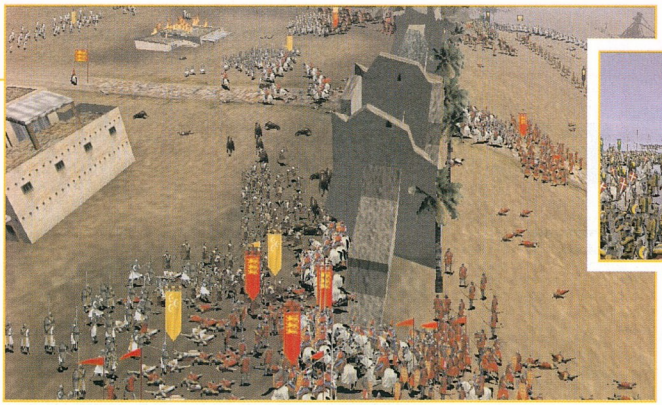
A fejlesztők jól döntöttek, mikor az újdonságot a Shogunban megszokott menürendszer gótikus-gregoriánra böröződött változatával látták el: a letisztult megoldások mit sem vesztettek varázsukból az elmúlt két évben. A grafikai motor a régi, az egységek kidolgozottsága tovább finomodott a Warlord Edition óta. A csatamezők után immár a stratégiai térkép is zoomolható, figuráinknak – a kémektől a püspökökön át a seregvezérekig – arcuk, nevük és határozott karakterük van. Egy bizonyos szinten még kommunikálnak is: az alakokat legyekként körülrajzó ikonok segítségével könnyűszerrel lemérhetjük egy-egy ütközet, orgyilkosság vagy diplomáciai küldetés esélyeit.

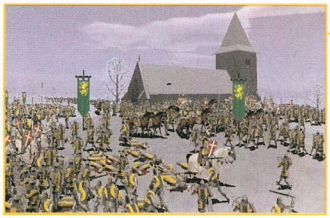
A térképen zajló észjáték, melyet a Shogunban (az ütközetek személyes megvívása helyett az eredmény automatikus kikalkulálását feltételezve) egyetlen éjszaka alatt lezavarhattunk, a Medievalban epikus méreteket ölt… és a legnehezebb fokozaton vagy egy hátrányosabb helyzetű nemzet bőrében igazi kihívást jelent. Egyetlen éjszaka alatt immár az épületek és alakulatok kínálatában sincs esélyünk eligazodni: az egységek száma megtöbbszöröződött, fejlesztési lehetőségeink messze túlmutatnak az elődben megszokott szinten, és ha egyszer átláttuk a dolgot, még mindig nem vagyunk kint a vízből… a Medieval ugyanis három nagy szakaszban (korai, érett és kései középkor) tárja elénk az Óvilág történetét. Mindhárom korszakot sajátos gazdasági, katonai és szellemi viszonyok jellemzik – ezeket híven tükrözi a játszható nemzetek listája és azt elérhető fejlesztések ill. egységek választéka is. A nagyágyúk (Anglia, Franciaország, a Német-Római birodalom és Bizánc az egyik, az Iszlám államok a másik oldalon) mindvégig jelen vannak, de korszakonként más-más stílust követelnek a játékostól. A Medieval meglepően lovagias ellenfél: az egyes nemzetek választásával járó kihívást a játék általános nehézségi szintjére vetítve határozza meg, és azok alapvető tulajdonságai közt teszi közszemlére. Az intrikus hajlamúaknak Itália vagy Franciahon, a hatalom megszállottjainak Egyiptom, utóbb a Török birodalom a jó választás — aki nem átall a tatárjárás idején kijevi nagyfejedelem lenni, magára vessen.

A sakkjátszma során gyakorta találkozunk történelmi karakterekkel. A nemkívánatos személyeket csatában győzhetjük le, orgyilkosokkal tétethetjük el az útból, de választhatjuk semlegesítésük osztrák módszerét, az érdekházasságot is: a halálozás középkori rátája mellett ez uralkodónként négy-öt frigyet és tucatnyi trónvagy partiképes utódot jelent. Szárazföldi seregünk kezdetben felfegyverzett parasztok gyülevész hada csupán; gyarapításakor a pénzügyi korlátok mellett a tartományi sajátságokra is ügyelnünk kell. A pápasággal fenntartott jó kapcsolat a kereszténység államokban alapkövetelménye: a szentatya kiátkozással bünteti, és politikai súlya mellett alkalmi készpénzadományokkal jutalmazza nyája koronás bárányait. Jutalmazni nekünk is módunkban áll: sakkfiguráink hűségét tartományonként változó számú és értékű kiváltság adományozásával fokozhatjuk a fanatizmusig.

KOMPLEX HADMŰVELETEK

A cikkben nem akartam kitérni rá, pedig fájdalmasan nyilvánvaló: a Creative Assembly látványos és visszafogott gépigényű 3D motorjához sokkal jobban illik a keleti harcászat zárt alakzatokra, óvatos manőverezésre és nyílt konfrontációra épülő rendszere, mint az a taktikai és szervezési káosz, ami a Nyugat középkorának háborúit jellemezte. A Medieval realizmust fokozó opcióit (kimerültség, morál, stb.) használva embereink csapnivaló kondíciójú, ideggyenge zárdaszüzekként, azok kiiktatása esetén agyatlan zombikként viselkednek — megesik például, hogy percekig loholnak a szálegyedül menekülő ellenséges zászlótartó mellett, mielőtt agyonvágnák… és ebben a kétesélyesnek semmiképp nem nevezhető küzdelemben is roppantul aggódnak súlyos veszteségeik miatt.





Nincs irgalom a legyőzőtteknek

A fanatizmusról szólván illik megemlékeznünk a kóbor inkvizítorokról is. Vigyázzunk velük: az adott tartomány boszorkánypopulációjának ritkítása során hajlamosak úgy nekitüzesedni, hogy hasznos híveinket sem kímélik, és kíméletlenségükkel kulcsfontosságú területek népét hangolják ellenünk. A győzelem mostantól kétféle módon nem csak izomból (ti. az összes létező tartomány bekebelezése révén) vívható ki: a kampány indításakor magunk dönthetünk, katonai erőnk vagy nagy tetteink révén válunk Európa uraivá.

A szöveges üzenetek továbbra is számosak. A nem létfontosságúak kapcsolhatók, de veszítünk vele, ha megtesszük: a Medieval az alattvalói lázongásról és megmagyarázhatatlan halálesetekről szóló híradásokkal teremti meg azt a látszatot, hogy a nagy meccs hátterében számos kisebb mérkőzés zajlik. Az egyetlen említésre méltó negatívum a titkos akciókat kísérő mozik hiánya: a fantáziával és humorral animált képsorok helyett mostantól egy-egy odarittyentett grafikával kell beérnünk.

A valós idejű stratégia A mód, melynek a Total War sorozat hírnevét köszönheti, már a Shogunban is megsokszorozta a táblás hadjárat tiszta játékidejét. A Medieval ebben a vonatkozásban is továbblépést jelent: általam tesztelt verziójában háromszáznál is több előregyártott csatamező kapott helyet.

E kínálat önmagában is tiszteletet parancsoló, tekintetem azonban akkor kezdett igazán párásodni, mikor a történelmi ütközetek sorában rábukkantam a Sajó menti Muhi nevére. Az azonos nevű puszta a játékban dombok határolta völggyé, IV. Béla szekértábora sátortáborrá lényegült át, de a lényegen ez sem változtat. Lásátok feleim szümtükkel: ime a program, melyben – hajdani ellenségeink, a tatárok jóvoltából – mi is ott vogymuk.

A táblás hadjárat előtt, alatt és közben – az RTS tutorialt leszámítva – háromféle egyjátékos mód kínálatából választhatunk. A történelmi hadjáratok Jeanne d'Arc, illetve Szaladin és Oroszlánszívű Richard személyén át elevenítik meg a százéves háború és az első keresztes hadjárat főbb eseményeit. A három történelmi ütközet a Rettenthetetlen című filmből ismert William Wallace és Robert Bruce alakjára épít, az egyénileg konfigurálható azonnali összecsapás pedig a végtelen lehetőségek érzetével borzongat meg… és jutányos árú sikerélményt garantál azok számára, akik a húsznál több gyalogsági és tucatnyi lovasegység erősségei és gyengéi mellett az ostromszerek titkait és a várvívás fortélyait is kiismerték.

A Medieval stábja külön dicséretet érdemel a találékonyságért, mellyel a 3D pályaszerkesztőt a konfigurációs menübe integrálta. Utóbbi a négy évszak mellett négy táj- ill. éghajlattípust, és ugyanennyi építészeti stílust különböztet meg – az előregyártott pályák kockánkénti áttextúrázás helyett mostantól egy kattintással, épületestül-növényestül átbörözhetők. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a Muhi csata a Sajó völgye helyett akár az azonos nevű vádit környező homokdűnék közt is megvívható… és míg élünk, a hazai csapat győzelmére is van némi esély.

A grafikai megjelenítésben tapasztalt javulás itt még nyilvánvalóbb, a helyváltoztatás tempóját azonban nem ártott volna a pályaméret növekedéséhez igazítani – a kilométernyi területen dúló csata egyik gócpontjától a másikig lebegve az embert mindvégig gyötri az érzés, hogy az ingázással valami fontosat mulaszt el. Nem sajátom a nacionalizmus, de itt kell megjegyeznem, hogy a magyar mint választható nemzet hanyagolása súlyos melléfogás a fejlesztők részéről. Az ország a Medieval első és második korszakában európai, a harmadikban már csak lokális nagyatalom volt – puszták mod-készítői, egyesületek!

A kettő együtt

Jó kis játék, meg kell hagyni – és lesz még jobb is, ha a Creative Assembly eddigi stratégiájából indulunk ki. Ez az az eset, mikor az ötlet és a megvalósítás mellett a nevükbe foglalt filozófiát is értékelnünk kell: egy ilyen korú grafikus motorral ilyen sok embernek ilyen nagy örömet okozni csak valóban kreatív fickók képesek.

Skald

VÁROSTROMOK

Ezt a részt már a Shogunban sem szerettük: sokkal durvábban egyszerűsítette a valóságot a játék más részeinél, és fájdalmasan nyilvánvalóvá tette jobbára nyílt terepen manőverező egységeink elcsászkálási hajlamát. A Medieval az elődszámára készült motor előnyös tulajdonságaival együtt e fogyatékosságokat is megörökölte, ami két okból is sajnálatos. Egyfelől azért, mert a várostromok a középkori Nyugat harcászatában sokkal gyakoribbak voltak, így a játékban is azok… másfelől az ostromszerek miatt, melyek a sokszorosára növelik az elcsászkálással járó veszteségeket.

SEREGSZERVEZÉS

A középkor századaiban tízezer jólrosszul felfegyverzett ember már komoly seregnek számított — ennél többet érdemleges ellátmány és elemi higiénia hiányában csak rendkívüli alkalmakkor sikerült kiállítani. A Medie-

val meglehetős pontossággal szimulálja a középkori hadviselés e sajátságát, de elbukik ott, ahol a Shogun kiállta a próbát: a hadilobogók színcsíkjának nagysága az adott haderő létszáma helyett az egységek számát tükrözi, tekintet nélkül arra, hány főt számlálnak az adott pillanatban.

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHz, 32 MB RAM, 500 MB HDD, 3D gyorsító
JAVASLAT: PIII 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D gyorsítókártya

DVD kapcsolat:

Multiplayer: LAN/INTERNET

Shogun: Total War PC.GAMES - 2001/01 - 95%

Dark Omen 78%

- Csúcs a maga műfajában
- Még nagyobb, még szebb
- Körökre osztva nem könnyű
- Nincsenek benne mozik
- Magyarok is csak szörnyetegen

95%

CDV
FIREGLOW
WWW.SUDDENSTRIKE2.DE
AZ ÁR NEM ISMERT

SUDDEN STRIKE 2

Ismét fellángolt a képernyőkön a második világháború. Közlegények, tábornokok, irány a csatatér!

A nagysikerű első epizód és két kiegészítő (Sudden Strike: Forever és Total War) megjelenése után a CDV úgy döntött, itt az idő a második rész kiadására is. A néhány hónapja megjelent német verziót csak most követte a közérthetőbb angol változat, így mindenki számára elérkezett az idő, hogy belevessék magukat a II világháború forgatagába.

A Sudden Strike valósidejű stratégia, ahol különböző nemzetek csapatait vezethetjük harcba. Sok RTS-től eltérően itt nincs építkezés vagy nyersanyagtermelés, a küldetések elején kapott egységekkel, esetleges erősítésekkel, valamint az ellenségtől zsákmányolt fegyverekkel kell gazdálkodnunk. A harcok elsősorban szárazföldön játszódnak, ennek megfelelően jórészt gyalogság, harckocsik és páncélozott járművek, valamint tüzérség áll rendelkezésünkre. A csatákban akár 1000 egység is részt vehet, ebből következően igazán monumentális ütközeteket kell irányítanunk. A pályákon szinte minden megsemmisíthető, a fák, házak és egyéb objektumok sem akadályozhatják az előrenyomulást. Annál inkább befolyásolják viszont a látóteret, ami rendkívül nagy jelentőséggel bír.

A játék napjainkban szokatlan módon nem igényel 3D támogatást, izometrikus nézetet alkalmaz, az egységek pedig spriteok. Szerencse, hogy a második rész sem változtatott ezen, így

megmaradt a szemnek kellemes „poligonmentes" látvány, ami szerintem még szebb lett, mint az előző részekben. Változatosabb városok, szebb tájak adnak teret a csatáknak, melyeket most már dzsungelkörnyezetben is vívhatunk. Igaz ugyan, hogy a téli, valamint a sivatagi környezet viszont kikerült a programból. A program a szép megjelenés ellenére viszonylag alacsony hardverkövetelménnyel büszkélkedhet. Az akció egy ma már gyengének számító 600 MHz-es gépen több száz egység esetén is zökkenőmentes és gyors. A hangok és zörejek tekintetében a program átlagosnak tekinthető, a célnak megfelel, bár lehetne változatosabb is a katonák szövege.

Most pedig fordítsuk figyelmünket a játékban lévő újdonságokra. Mindenekelőtt a legnyilvánvalóbb, hogy az USA, Németország, Szovjetunió és Anglia csapatai mellett megjelentek a Japán csapatok is. Ennek megfelelően az egyjátékos kampányok száma is növekedett, immár 5 áll rendelkezésünkre. A használható egységek száma a csillagokéval vetekszik, elméletileg az előző részekben szereplő összes harceszköz megtalálható, plusz természetesen jöttek be újak is. Gyanítom, hogy lassan már a fejlesztők sem tudják pontosan, mennyi mindent pakoltak be a játékba. A játéktér maximális mérete is a duplájára növekedett (512*512-es térképek is vannak). Szóval elmondható, hogy a 2-es szám a játék neve mögött egy szorzónak is tekinthető.

Azonban mindez önmagában kevés egy új részhez. Szerencsére a fejlesztők számos újdonságot is beletettek a játékba. Az egyik legfontosabb, hogy a repülőgépek mostantól – ha nehézkesen is – ugyanúgy irányíthatóak, mint a többi egység. Üzemeltetésükhöz természetesen szükség van egy ép repülőtérre, valamint pilótákra is. Hasonlóan újdonságként jelennek meg a vízi eszközök (partraszállító hajók, rombolók), és bizonyos pályákon páncélvonatokat is irányíthatunk.

Újítás, hogy mostantól kezdve nemcsak az ágyúknak és géppuskáknak, hanem minden más harcjárműnek is van legénysége – ezek speciális gyalogosok, akiket a program csak egyszerűen személyzetnek (crew) nevez. Bár ők és a pilóták is használhatóak közönséges ágyútöltelékként (ahogy azt a Szovjetunióban meg is tették a háború korai szakaszában), célszerű vigyázni rájuk, hiszen csak ők képesek a járműveket irányítani. Bizonyos tankok és gépkocsik akár 3-4 kezelőt is igényelnek. Ennek a funkciónak a megjelenése a játék bonyolítása árán lehetővé teszi, hogy mostantól ne csak ágyúkat, hanem akár tankokat és teherau-

TÖRTÉNELMI VEGYESSALÁTA

Az alkotók az 5 nemzettel végigvihető kampányokat más és más időpontban történt események köré építették. Az első két japán küldetés időpontja igazán be sem határolható, de valószínű, hogy valamikor az 1942-es esztendőben játszódnak, mivel itt a felkelő nap csapatai még erőteljes támadásban vannak, ám a másik két misszió már a háború végnapjait idézi az erőteljes amerikai fölény miatt. A németekkel

1943 tavaszán játszhatunk, amikor a szégyenteljes sztálingrádi vereség után még össze tudták szedni magukat egy ellentámadás erejéig, melynek során Harkovot is sikerült ideiglenesen bevenni. A szovjetekkel ettől az időponttól kezdünk, és hatalmas ugrásokkal (mindössze 8 küldetésben) egészen Berlin ostromáig kísérhetjük az események menetét. Az angol és amerikai küldetések pedig 1944-45 idején játszódnak, a híres Market Garden hadművelettől kezdve Arnheimen keresztül egészen a német csapatok visszaszorításáig.

tókat is szerezhessünk az ellenségtől. Nincs is annál jobb érzés, mint harcba vezetni egy zsákmányolt tankot, vagy az ellenfél lőszerkészletéből feltölteni kimerülő csapatainkat!

Mindezen nagy dolgokon kívül sok hasznos – főként kezeléssel kapcsolatos – apróság is található a programban. A viszonylag jól kezelhető felületet megtartották, és igyekeztek javítani rajta az előző részek tapasztalatai alapján. Például a nagy támadások összehangolását segíti, hogy a gyalogság meglovagolhatja a tankokat, illetve olyan parancsot is adhatunk, hogy a harckocsik a gyalogosok sebességével mozogjanak. Lehetőségünk van a gyalogságot kúszásra ösztönözni, az elhasznált lőszeresládákat utántölteni, a tankparancsnok – némi látótávolsági bónuszért – kinézhet a járműből, megjelentek a gyalogság elleni aknák és az utászok, akik időzített robbanótölteteket helyezhetnek el. Mindezek sok változatosságot adnak az előző részekhez képest.

felszerelt vagonok, ám különösebb hasznukat nem láttam. Idegesítő, hogy míg az előző részben a gyalogosok automatikusan hasra vágták magukat, ha tűz alá vették őket, itt szépen állva maradnak, ha külön nem utasítjuk őket, így a túlélési esélyeik igen gyengék. Az előző részhez képest például teljesen kiszámíthatatlan lett, hogy egy teherkocsiból hová is kerül a lőszeresláda, ha kirakjuk (az ágyúk csak a közeli ládákból vételeznek, kész agyvérzés az ellátásuk). Elismerem, ezek apróságok, de játék közben elég idegesítők tudnak lenni.

Mindenben több mint az első rész, de egy kis csiszolás még elfért volna rajta.

A mesterséges intelligenciával kapcsolatban néha olyan érzésem volt, mintha bizonyos esetekben romlott volna egy keveset az előző részhez képest. Nem egyszer megtörtént, hogy ha egy 20 fős ellenséges csoportból kilövünk valakit, a többiek csak bambán állnak tovább. Arra is volt több példa, hogy a szemben álló tankok nem vették észre egymást teljesen nyílt terepen, csak akkor, amikor már majdnem összeütköztek. Akkor is egy bálna reakcióidejével kezdtek akcióba. Magasabb nehézségi fokozaton kicsit kedvezőbb a helyzet, bár ott túlerővel is próbálták nehezebbé tenni a játékot.

Végül meg kell említeni, hogy több esetben is találkoztam a küldetésekben kisebb- nagyobb bugokkal. Néha ezek csak zavaróak voltak (az egyik csapatszállító hajóm például nem volt hajlandó mozogni, holott semmi sérülése nem volt), ám előfordult, hogy a küldetés befejezését tette lehetetlenné az, hogy egy kulcsfontosságú repülőgép nem érkezett meg. A neten utána olvasva kiderült, hogy más tapasztalt játékosoknál is előfordultak ilyen jelenségek, tehát nem én vagyok a ludas.

Mindezek után kettős érzés dúl bennem: egyfelől vérzik a szívem, mert sok Sudden Strike rajongóhoz hasonlóan én is epedve vártam ezt a részt, de igazság szerint egy kicsit csalódnom kellett. Ám mérges is vagyok, mert igazából csak olyan hibák rontják el a játékot, amelyek egy kevés odafigyeléssel könnyen javíthatóak lettek volna. Főképpen pedig az zavar, hogy több olyan dolgot is elrontottak, amelyek az előző részekben már jól működtek. Azért remélem, hogy egy hamarosan megjelenő patch orvosolni tudja ezeket a problémákat, és a Sudden Strike 2 valóban minden tekintetben felülmúlja majd az első epizódot.

SzabFer

És akkor most egy nagy lélegzetvétel, mert most jön a nagy DE! Ugyanis mindez nagyon jól hangzik, ám a kivitelezést kissé elkapkodták a fiúk. A hajók és repülőgépek irányítása borzasztó, bizonyos esetekben kanyarodni se lehet velük. A vonatoknál ugyan jól néznek ki a rámpával

A japánokat sem kellett félteni, ha tankgyártásról volt szó - íme a "háromcsövű" tank

FOLYTATÓLAGOS KÜLDETÉSEK

Míg az első részben az egyjátékos küldetések között nem volt összefüggés, itt már sokkal inkább érezhetjük az események folyamatosságát. Ezt egyrészt azzal sikerült elérni, hogy több alkalommal is harcolhatunk ugyanazon a pályán (például a japán 3. és 4. küldetés azonos szigeten játszódik, csak először védekezni kell, majd ha ez sikeres, indíthatjuk az ellentámadást), ráadásul a térképek sokszor folytatólagosan következnek egymás után.

Ehhez még hozzájön az is, hogy néha az előző küldetésben megmaradt csapatainkat is megkapjuk, így fokozottabban érdemes vigyázni rájuk. Kicsit ugyan illúzióromboló, hogy a térképek fixen vannak „bedrótozva" a küldetésekbe, tehát ha lerombolunk egy házat, a folytatásban ennek nyoma sincs – a ház ismét ép és egészséges. Sajnos az sem valósult meg, hogy a velünk tartó, harcban edződött veterán egységek ereje fokozatosan nagyobb legyen, és bár létezik a játékban a tapasztalat, mint egységjellemző, ez a harcok során nem igazán változik – az előző résszel ellentétben, ahol egy üres házra lövöldözve is nagyon jól lehetett tréningezni katonáinkat. De né legyünk maximalisták, majd a harmadik részben…

MINIMUM CONFIG: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 8 MB videokártya, 350 MB winchester
JAVASLAT: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Sudden Strike	Close Combat ???
	LAN/INTERNET	85%	75%

- \+ Több egység
- \+ Hasznos újdonságok
- \+ Jobb, mint az első rész
- \- AI gyengélkedései
- \- Kisebb-nagyobb bugok

79%

VIVENDI
IMPRESSIONS/BREAKAWAY GAMES
EMPEROR.SIERRA.COM/EMPEROR
AZ ÁR NEM ISMERT

EMPEROR
RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

A bölcs embernek lecke a kudarc... A gyakorlónak csak újabb ok arra, hogy a tükörbe is ferde szemmel nézzen.

A munka mellett szórakozásra is jut idő; a falubeliek épp a sárkányjelmezt próbálgatják

A császár személyesen is megtalálható, valahol a térképen

A Sierra új programja az Impressions nagyhírű városépítő sorozatába (Caesar, Pharaoh, Zeus/Poseidon) illeszkedik, és elődeihez hasonlóan az igényes, részletek iránt fogékony játékosokat veszi célba.

Az utóbbi három évben többször – rendszerint valós idejű stratégiaként – megénekelt kínai kultúrkör, az ország kontinensnyi mérete és öt évezredes hagyománya tág földrajzi keretet és bőséges háttéranyagot biztosított az Emperor készítői számára is, így nincs okunk csodálkozni a végtermék epikus méretein: a program az újkőkori Hszi dinasztia (i.e. 2100) hajnalától az országegyesítő Csin és Han dinasztiák korán át a mongol hódítás (1211) másfél századának végéig teszi megélhetővé a Közép Birodalmának történetét. A sztori logikájából következően csak a mongol alapítású Jüan dinasztia császárának megszemélyesítéséről kell lemondanunk... a kínai színekben nyomuló játékos ellenfeléként azonban ő is megjelenik, hogy a korokon átívelő utazást pár emlékezetes zökkenővel gyarapítsa. És ha már gyarapodás: az Impressions játékcsaládjának eddigi képviselőihez hasonlóan az Emperor sem az esztelen rombolás, hanem a tervszerű építkezés játéka. Az újonnan jöttek kedvéért: olyan kvázi-valósidejű birodalomszimuláció, melyben a semmiből kell megteremtenünk egy világhatalom makrogazdasági alapjait.

Egyjátékos hadjárat módban egy vándortábor nívójú település elöljárójaként kezdünk, az idő múlásával mind nagyobb és népesebb települések boldogulásáról tartozunk gondoskodni, végül – ha kereskedelmi kapcsolatainkat és katonai erőnket bölcs összhangban gyarapítottuk – elég befolyásra teszünk szert ahhoz, hogy az egész ország urának mondhassuk magunkat.

Ez az első hallásra is riasztó feladat számos gyakorlati buktatót tartogat a kihívás megszállottainak. Nem elég tényekedésünket az adott (a kelleténél majd' mindig szűkösebb) erőforrásokhoz igazítani, a kínai környezet okán legalább ilyen fontos szerepet kap az egyensúly is: településünkön – legyen az százezres nagyváros vagy útszéli porfészek – mindennek az ösök akaratával és a kozmosz örök törvényeivel harmóniában kell történnie. Ehhez a harmóniához alattvalóink alapvető szükségleteinek kielégítése (lakóhely, élelmezés, egészségügy és szórakozás) éppúgy hozzátartozik, mint a továbbépéshez nélkülözhetetlen választék (kézműipar, kereskedelem), elmélyülés (iskolák, szentélyek) és létbiztonság (közigazgatás, fegyveres erő) megteremtése. A környezet feng shui szellemében történő csinosítására példátlanul változatos eszköztár áll rendelkezésünkre: ha bővebb fejadagokkal, gyakoribb vigaszsággal és tartós békével nem is, egy-egy virágzó barackfával, halastóval vagy sárkányszoborral bármikor meglephetjük alattvalóinkat, akiknek javuló hangulata – a sorozatban megszokott módon – településünk rangjától saját hírnevünkön át kincstárunk aktuális állapotáig mindenre kifejti áldásos hatását. A küldetések „megnyeréséhez" a legváltozatosabb peremfeltételeknek kell teljesülniük – a katonai diadal mellett a populációs minimum, egy bizonyos fejlettségi szint elérése vagy valamely építészeti remek létrehozása a leggyakoribb cél. A kihívás mértéke hadjárat üzemmódban a politikai környezet, az éghajlati viszonyok és a rendelkezésre álló nyersanyagok/technológiák függvényében változik, de se a hektikus tempó, se a nyugis stílus hívei ne aggódjanak: az alapbeállításoktól az Impressions négyfokozatú, nagyon könnyűtől nagyon nehézig terjedő skálájában bármelyik irányba eltérhetünk, a beépített editor segítségével ízlésünk szerint módosíthatjuk az alapkiadás bármely küldetését... sőt, újakat is kreálhatunk azok örömére, akik a megjelenést követő második hét végére a Közép Birodalmának minden talpalatnyi zugát bejátsszák és kiismerik.

Az egyjátékos hadjárat és a választható küldetések mellől nem hiányozhatnak a multiplayer sce-

Nemcsak az épületek, a figurák öltözete is korhű

nariók sem: az Emperor ez utóbbiakat kooperatív és kompetitív módban kínálja – ha a tesztpéldány végleges változatnak tekinthető, sajnos csak a Sierra Empire Earth-ből ismerős házi hálózatán, mely a cipőméretére sem szégyell rákérdezni, mielőtt a usert pár órányi (a földgolyó nagyobb részén igen borsos árú) kikapcsolódáshoz juttatná.
A fentiekért némiképp kárpótolja az embert a program ízléses kiállítású, százötven oldalas kézikönyve, mely az obligát históriai áttekintés mellett a hatékony makromenedzsment kulisszatitkaiba is bepillantást enged, és nem marad adósunk a témába vágó irodalom korcsoportokra lebontott jegyzékével sem.
Nem tagadhatom a fentiekből túlontúl nyilvánvalót: éppoly elfogult vagyok az Impressions sorozat új fejezete mellett, amilyen mély ellenszenvet táplálok kiadójával szemben... objektivitásomat azonban egyik tényező sem kezdheti ki. Az Emperor nyilvánvaló erényei dacára sem egyéb régi, jól bejáratott formulára épülő típusprogramnál. Főbb vonásaiban azonos, de legalábbis egyenértékű neves elődeivel – alább azokat a finomságokat próbálom sorra venni, amiben különbözik tőlük, pozitív és negatív értelemben egyaránt.
Kedvenc vesszőparipám, a grafika. Az előzetes ígéretek ellenére változatlanul 1024*768 a plafon, ami elméletben akár kevés is lehetne, a gyakorlatban azonban támadhatatlan: a játék épületei és egységei (noha az előző részekből ismert mozgás- és perspektívahibákat továbbra is produkálják) pont annyival látványosabbak a Zeusban használtaknál, amennyivel a Pharaoh grafikája verte a Caesar3-ét annak idején. Játékmenet. Sokat könnyít a dolgon, hogy az általános farmépülethez többféle növénykultúrát is rendelhetünk – ez az eddigi legkezelhetőbb és legrealisztikusabb megoldás. Kevésbé tetszett, hogy az útkapcsolatot igénylő épületek, melyeket régebben nyugodtan kihelyezhettünk, mielőtt megközelíthetőségük mikéntjéről döntöttünk volna, mostantól a rájuk fordított költséggel együtt válnak semmivé... rendszerint olyan sebesen, hogy esélyünk sincs egy darab kövesúttal a valósághoz szegezni őket. Ordas tirpákság, ráadásul logikátlan is – kanmajmok dobják partiba azt, aki kitalálta.
Játékegyensúly. A vallási szempontból oly sokszínű Kína összes istenségének szerepelteteséről még e nagyívű vállalkozás alkotói sem álmodhattak, így kedvenc szívatási módszerük, az istenscsapás is vesztett valamit jelentőségéből. A haragvó ősök beérik 9-es fokozatú földrengésekkel, amik látványosnak látványosak, de az Emperor valóságában egy eldobott csikk is komolyabb pusztítást okoz náluk. Városaink továbbra is úgy égnek, mint a zsír, a házak azonban nem szükségképp dőlnek romba: egy részük megmenthető, és az oltás után is lakható marad.
Benyomásaimat összegezve: az Emperor nem újszerűségével, hanem kiforrottságával, háttéranyaga gazdagságával és egyenletesen magas színvonalú kivitelezésével hódít. A sorozat és a stílus kedvelőinél biztos sikerre számíthat, de azoknak sem okoz csalódást, akik vele kezdik a történelmi szimekkel való ismerkedést.

Skald

ÚJSÁGÍRÓI JAJONGÁSOK

A Sierra, mely az individualista hajlamú játékosnak már azzal beint, hogy termékeit csak a nevét viselő alkönyvtárba engedi installálni, az amúgy vétlen Emperor sajtónak szánt verzióját újabb meglepetéssel, a netquartz alapú EzPad jogosultságellenőrző szoftverrel toldotta meg. Ez utóbbi egyenest a Windows könyvtárba fészkeli be magát, hogy a tényleges program indításakor Internet-csatlakozásért és olyan személyes adatokért kezdje nyöszteni a felhasználót, melyek

a., személyazonosságának és jogosultságának tisztázására a legjobb indulattal sem alkalmasak;

b., a játék minden további indítását online kapcsolathoz kötik, melynek automatikus megszüntetését az EzPad csak felkínálni és megerősíteni képes, végrehajtani nem;

c., a gyakorlat szintjére emelik a kollektív bűnösség elvét;

d., nyilvánvalóvá teszik a forgalmazó abbéli meggyőződését, hogy a szaksajtó a hiányzó láncszem közte és a milliárdos károkat okozó szoftverkalózok között.

Aki látott már warez oldalon stúdióból frissen nyúlt, a befejezés előtti őrület összes bugját magán viselő prebétát, nyilván egyetért velem abban, hogy itt komoly csúsztatás esete forog fenn, mely a benne megtestesülő tendenciával együtt („Kár belétek az a kevés is, amiből a hírt veritek") mindenképp választ érdemel....

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HD hely, 4 MB videokártya, 4x CD-ROM
JAVASLAT: PIII 600 MHz, 128 MB ram, 16 MB video, interneten való játékhoz minimum 56k-s kapcsolat

DD kapcsolat:	Multiplayer:	Sim City 3	Civilization III
	LAN/INTERNET	90%	PC.GAMES - 2002/01 - 95%

- + Látványos
- + Tartalmas
- + Még mindig leköt...
- − De már csak ippeghogy
- − Semmit sem bíz a véletlenre

78%

JOWOOD
JOWOOD
WWW.INDUSTRYGIANT2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

INDUSTRY GIANT 2

A huszadik század meséje az ipari óriássá nőtt vállalkozóról, az ő nagy vállalatbirodalmáról, még nagyobb pénzeiről és munkájának problémáiról a kapitalizmus viharában. A játék magyar verzióját vettük górcső alá.

Ipari negyed a lakótelep szomszédjában; jöhetnek a környezetvédők

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Kezdetben érdemes kihasználni az épületek – döntően a raktárak – raktározási és szállítási vonzáskörzeteit. Egy raktár két-három boltot, ugyanennyi nyersanyag-előállító és feldolgozó egységet is képes ellátni szállítás (és költségek) nélkül!

Alapvető tanács – profiktól elnézést –, hogy mindig törekedjünk készterméket eladni a nyersanyag helyett. A tej elfogy ugyan a boltokban, de sütőnyekhez használva kétszeresét is bekasszírozhatjuk.

Érdemes észben tartani, hogy nyersanyagokat gyorsabban tudsz termelni, mint az abból előállítandó félkész vagy készterméket. Éppen ezért használd a gyárak termelésének beállításához a termelés szabályozása kapcsolókat!

Ha leállítod egy gyárad termelését (mert mondjuk már nem tudod elhelyezni az árut), a legalacsonyabb bért fizesd a munkásoknak! Ne aggódj: nem termelő vállalatnál nem lesz sztrájk.

Tudni szeretnéd, milyen a tanmesékben a modern (huszadik századi) kapitalizmus? Jólfésült, szalonképes, nem hasonlít arra az irtózatos bálványra, aki csak megöltek koponyájából issza a nektárt (© Karl Marx). E mesékben a kapitalizmus dinamikus, növekvő, erőt sugárzó, egyéni vállalkozó kedvet próbára tevő. Ilyen mesékben az egyszerű vállalkozók óriássá növekednek, s a termelés hőseiként írják be magukat a kapitalizmus világtörténetébe.

Nekünk, számítógépeink előtt üldögélő játékosoknak, be kell érnünk azzal, hogy nem a történelembe, csupán a high score táblába írjuk be nevünket, ha dicsőséggel kiépítjük iparbirodalmunkat egy tanmesére hajazó stratégiai programban, amelyben (álmunkban csöngetve picit) nagymenő menedzserek lehetünk.

Az Industry Giant 2 egy ilyen játék. Ilyen volt már az öt évvel ezelőtt megjelent első része is, melynek lelkes rajongói közül akadt, aki kicsit szemöldökráncolva fogadta az új részt, mondván, az új játék szebb lett és nagyobb, de újdonságot alig-alig hozott. Célunk ezúttal is az, hogy szorgos és becsületes tőkésként (mondom, hogy tanmese) ki kell építenünk egy jól működő termelési láncot, majd a szállítást is menedzselve értékesítenünk kell termékeinket. Hogy ez így túl egyszerűnek tűnik? Akkor talán a következőkben érdemes egy kissé belemerülni a játék részleteibe, és mindjárt kiderül, miért nem futkos mindenki dollármilliókkal a zsebében.

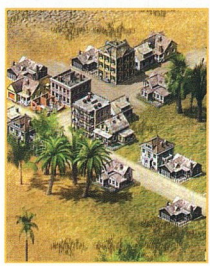
A dolog egyik kulcsa az induló tőke. A játék kezdetnek gálánsan hozzánk vág néhány millió dollárt, igazolva azt a tételt, mely szerint nagy pénzeket kaszálni csak nagy pénz befektetésével lehet, s aztán kezdjünk vele, amit tudunk. Jó esetben sikeres üzletemberi karrierünk alaphelyzetben az 1900-as esztendővel kezdődik, s ahogy telnek-múlnak az évek, úgy kapjuk meg az újabb és újabb lehetőségeket termékcsaládunk bővítésére, új járművek forgalomba állítására, új iparágak kiépítésére.

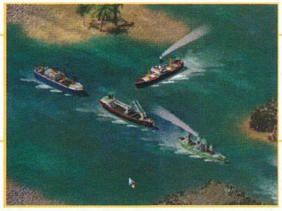
Egyébiránt a játék elindításakor igen sokrétűek a választási lehetőségeink, a készítők arra törekedtek, hogy sokfajta játékhoz nyújtsanak lehetőséget: gyötörhetjük magunkat kemény kihívásokkal a kampány módokban, de az ún. végtelen játékban több ezer (!) évre is elhúzhatjuk vállalatbirodalmunk menedzselgetését. Sőt, van egy teljesen új játékmód is, az ún. szabad játék, ahol pénzforgalom, profit s egyéb idegesítő tényezők nélkül csak az építgetésnek szentelhetjük magunkat, tehát a készítők megfogalmazásával élve: ha kedvünk tartja, használhatjuk a játékot virtuális vasúti terepasztalnak.

De lehetőségünk van helyi hálózaton és az Interneten keresztül is játszani (sőt, akár az egyjátékos módokban is kérhetünk magunknak gépi ellenfelet).

A küldetések élvezetesek, bár egy ilyen jellegű stratégiai játékban törvényszerűen hasonlítanak egymásra. Három nehézségi szinten tehetjük próbára magunkat, ám ha valaki járatlan még az ilyen típusú játékokban, mindenképpen ajánlott az egyébként igen jól megszerkesztett tanító küldetésekkel kezdenie, különben még a könnyű feladatokba is beletörhet a bicskája.

Kezdetben egy boltot (élelmiszeráruházat, bútorboltot, háztartási cikkeket vagy barkácsfelszereléseket áruló üzletet s más ilyes





tisztikák átláthatóságát pedig egymásba ágyazott legördülő menükkel segítették elő valamelyest. Egészen lenyűgözött a zoomolás lehetősége: a felhők fölötti madártávlattól egészen épületközelig ereszkedhetünk alá (s ami fontos, sok fokozaton keresztül), s a látvány így is élvezhető, sőt, kifejezetten szép marad. Sőt, ráközelítve, ha akarjuk, megszámolhatjuk, hogy raktárunkban hány láda sorakozik (persze a raktárkészleteket nem így kell nyilvántartanunk). Igaz, valószínűleg ennek a részletességnek az árát fizetjük meg a hagyományos izometrikus felülnézeti képben, valamint akkor, amikor észrevesszük, hogy a játék 1024x768-as felbontás alatt nem hajlandó elindulni. Ennek megfelelően ajánlott egy nagyobb monitor, s kötelező egy legalább 16 MB RAM-mal bíró 3D grafikus kártya.

A grafikusok a zoom lehetőségein túlmenően is minden tiszteletet megérdemelnek. Aprólékos gonddal alkották meg az animációkat, unalmas perceimben (mert a játék sajnos tartogat ilyeneket) gyakran szórakoztam azzal, hogy egy-egy egység ténykedését figyeltem. A buldózer szorgosan ássa a házalapot, a gépjárművek nyüzsögnek az utakon (kereszteződésekben vagy vasúti átjáróinál megállnak, elengedik az érkezőt), kenguruk, őzikék, madarak, lovasok, kirándulók az erdőkben, mezőkön. Szintén látványosak és szépek a játék közbeni animációk, amelyek az új járműveket, illetve rendkívüli eseményeket mutatják be (mondjuk éppen egy karbantartás nélküli járművünk katasztrófáját). Meglehet, a bejátszott videók fölösleges sallangnak tűnnek csupán, ha nem tetszik, ki is kapcsolhatjuk őket, s nyilván nem vetekednek a legújabb benchmark programok technikai egyebet) nyitunk hozzávaló raktárral, és mögé (ténylegesen és képletesen is) felépítjük a javakat előállító gyárat, gyakoribb esetben termelési láncot. (A sorrend lehetne akár fordított is, ám azért érdemes így csinálnunk, mert ha előbb a gyárakat és raktárakat húzzuk fel bolt nélkül, hosszú ideig nem forog a pénzünk, márlágában. A profi virtuamenedzserek hiányolhatják az előbbieket, az újoncok örülnek, ha a meglévő feladatokkal boldogulnak.

Érdekes színfolt saját rezidenciád kiépítésének lehetősége (igaz, erre nem minden játékmódban van lehetőség, másrészről azonban szükség sem). Végül is egy vállalkozó, aki dollármilliók felett rendelkezik, nem lakhat egy lakótelepi bérlakásban (illetve lakhat, de minek?). A helyi közösségek (a városok) érdekében hozott intézkedéseidet (például játszóterek, közművelődési intézmények építése) ún. luxuspontok formájában értékeli a program, s ezekből építheted fel saját lakásodat (tehát nem a vál-

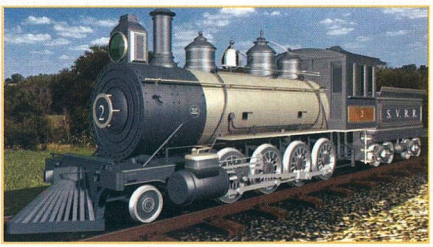
Az IG2 virtuális terepasztalként vagy társasjátékként egyaránt megállja a helyét.

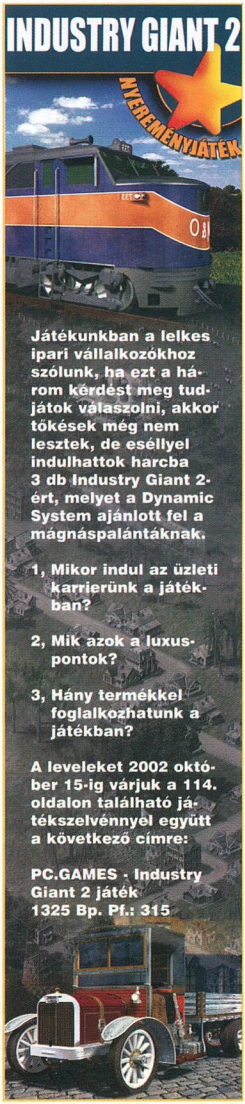
pedig az idő pénz, ugye, hogy egy másik nagykapitalista bölcsességet is megemlítsek). Mivel azonban a játékban körülbelül 150 különböző termék s vagy egy tucatnyi különböző jármű illetve épület van, érdemes lépésről lépésre végiggondolni, mit is akarunk csinálni, mert különben egy idő után elveszünk a kapkodó intézkedésekben, melyet kesze-kusza nekiindulásunk idézett elő.

A menedzsment rész egyébként a látszat ellenére viszonylag egyszerű. Ha már belejöttél a termelési láncok kialakításába, boltjaid optimális elhelyezésébe, a fuvarozás megszervezésébe, akár még hiányérzeted is támadhat. Ugyanis a játékból teljes egészében hiányzik a pénztőke menedzselése (kölcsönök, tőzsde, bankok), a váratlan események sem olyan horderejűek, hogy jólmenő üzletbirodalmakat roppantsanak össze. Itt nincs gazdasági világválság, politikai eseményekre szélsőségesen ingadozó nyersanyagárak, de még kutatás-fejlesztés sem. Mivel ezek nyilvánvalóan nem feledékenységből maradtak ki, a koncepció megítélése már erősen attól függ, ki mennyire érzi magát otthon a stratégiai programok világában. Ezek a pontok persze csökkenhetnek is, ha mondjuk a város szélére, a lakosok orra alá raknál néhány gyárat vagy szarvasmarha-telepet.

A játék irányítására sem lehet panasz, látszik a gondos tervezőmunka, igényes a kivitelezés (az már csak hab a tortán, hogy a kontrollpanelre különböző skinek is húzhatók, ezekből négy be van építve a játékba, újabbakat pedig a játék weboldaláról lehet letölteni). Az információk (amelyekből egy ilyen típusú játéknál mindig rengeteg van) könnyen elérhetők a megfelelő egységekre való kattintással, az első látásra mindig elrettentőnek ható pénzügyi statisztikák átláthatóságát pedig egymásba ágyazott legördülő menükkel segítették elő valamelyest. Egészen lenyűgözött a zoomolás lehetősége: a felhők fölötti madártávlattól egészen épületközelig ereszkedhetünk alá (s ami fontos, sok fokozaton keresztül), s a látvány így is élvezhető, sőt, kifejezetten szép marad. Sőt, ráközelítve, ha akarjuk, megszámolhatjuk, hogy raktárunkban hány láda sorakozik (persze a raktárkészleteket nem így kell nyilvántartanunk). Igaz, valószínűleg ennek a részletességnek az árát fizetjük meg a hagyományos izometrikus felülnézeti képben, valamint akkor, amikor észrevesszük, hogy a játék 1024x768-as felbontás alatt nem hajlandó elindulni. Ennek megfelelően ajánlott egy nagyobb monitor, s kötelező egy legalább 16 MB RAM-mal bíró 3D grafikus kártya.

A grafikusok a zoom lehetőségein túlmenően is minden tiszteletet megérdemelnek. Aprólékos gonddal alkották meg az animációkat, unalmas perceimben (mert a játék sajnos tartogat ilyeneket) gyakran szórakoztam azzal, hogy egy-egy egység ténykedését figyeltem. A buldózer szorgosan ássa a házalapot, a gépjárművek nyüzsögnek az utakon (kereszteződésekben vagy vasúti átjáróinál megállnak, elengedik az érkezőt), kenguruk, őzikék, madarak, lovasok, kirándulók az erdőkben, mezőkön. Szintén látványosak és szépek a játék közbeni animációk, amelyek az új járműveket, illetve rendkívüli eseményeket mutatják be (mondjuk éppen egy karbantartás nélküli járművünk katasztrófáját). Meglehet, a bejátszott videók fölösleges sallangnak tűnnek csupán, ha nem tetszik, ki is kapcsolhatjuk őket, s nyilván nem vetekednek a legújabb benchmark programok technikai





Ilyen mozdonyszörnyekkel kifizetődő a szállítás

ÉRDEKESSÉGEK A JÁTÉKBÓL

A játék egyik dicséretes sajátossága, hogy a rengeteg háttérinformációval, érdekességgel szolgál az egyes termékekkel, gyártási technológiájuk fejlődésével vagy akár csak történetiségükkel kapcsolatosan. Ezekből álljon itt néhány:

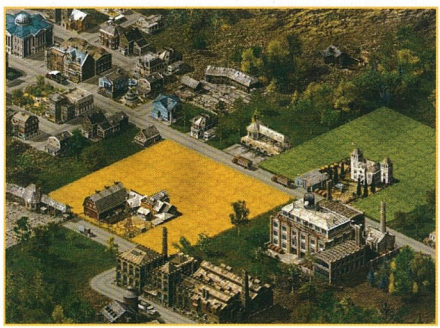
Késeket már 1,5 millió éve is használtak elődeink, a kanalakat 20.000 éve használjuk, a villát pedig csak néhány száz éve. Elég hosszú fejlődés, míg összeállt az étkészlet, nem?

Már a sumérok is építettek többszintes házakat. Igaz, csak a gazdagok engedhették meg maguknak, hogy többszintes házuk legyen.

Meglepő, hogy a gördeszka még csak 40 éves! Egy kaliforniai szörfbolt tulajdonosa, Bill Richards találta fel, aki 1958-ban a deszkákra kerekeket erősített. 1965-ben tartották az első gördeszka-bajnokságot.

A történelem legelső fűnyírói a birkák voltak (micsoda meglepetés!). Bizony, csak a 19. században született meg az első mechanikus fűnyíró.

virtuozitásával, de a hangulatot feldobják, s e kis bemutatók ráadásul történetileg hitelesek is. Ezen is, mint a program egészén is, átsüt az alkotók azon szándéka, hogy szélesebb közönség számára is élvezhető menedzsment játékot alkossanak.
Ebben a számomra megnyerő szórakoztató társas- és komoly stratégiai játék motívumegyvelegben csupán néhány apróság rontott az összképen: az egyik az időgyorsítás lehetősége, amely nem skálázható olyan széles határok között, mint például a már említett zoomolás, így nekem néha a leggyorsabb beállítás is lassú volt. (Alapbeállításon jól összerakott gyártási, szállítási paraméterek mellett nyugodtan



elsétálhatsz pár percre a gép mellől.) Ez különösen a könnyebb küldetésekben okozhat unalmas perceket, hiszen optimális termelési folyamatok mellett már csak várnod kell, hogy elérd célodat, a megadott nyereséget vagy éves forgalmat.

Hiányoltam azt a lehetőséget, hogy a szállítást az idényekhez igazítsam, azaz hogy ne manuálisan kelljen állandóan ismétlődően állítgatnom, hogy ősszel és télen bort, tavasszal meg mondjuk gyümölcsöt szállítsanak járműveim. (Gazdagabb vállalkozók persze külön járműveket is beállíthatnak erre, s azok menetrendjét finomra hangolhatják, de azért ez mégsem olyan elegáns megoldás.)
Megszállott játékosoknak hiányozhat egy térképszerkesztő is, ám az alkotók ígéretük szerint ezt később ingyenesen letölthető formában közzé fogják tenni. Néhány rajongó által készített térkép már elérhető a játék weboldalán, ha kevésnek találnád a beépítetteket.
A játék gyengeségei közé sorolnám a zenéjét is. Nem annyira a stílusával van a baj (ez elvégre ízlés dolga, nekem különben tetszettek), sokkal inkább azzal, hogy egy ilyen nagy ívű, a játékost akár órákig a monitor elé szögező játékhoz vétek négy-öt perces zeneszámokat írogatni: legyenek ezek akármilyen jók, a tizennyolcadik ismétlődésnél már idegesítővé válnak. Szerencsére erre is van megoldás: mivel a játék mp3-as formában egy külön könyvtárban tárolja az aláfestő zenéket, semmi akadálya, hogy a tételeket saját kedvenc darabjaidra cseréld le (jómagam kapásból

beraktam egy-két hosszabb, tizenöt-húsz perces zenedarabot, s mindjárt kellemesebb volt a játék).
Összességében nagyon jól sikerült ez a játék, megkockáztatom, hogy szinte tökéletes. Szóval még egyszer le a kalappal a készítők előtt: egy olyan program, amely terepasztalként vagy társasjátékként (hálózati mód) éppúgy megállja a helyét, mint oktatási segédanyagként (állítom, hogy életképes anyag lenne egy gazdaságföldrajzzal foglalkozó tanórán vagy vállalkozás-menedzsment alapkurzuson), s ugyanakkor igen élvezetes stratégiai játék is, megérdemli a kiváló minősítést. A százalékos értékelés esetében is csak azért fogtam vissza magam, hogy a maradék tíz százalékot fenntartsam a műfajt megújító eljövendő alkotásoknak, vagy érdekesnek ígérkező újabb csemegéknek.
Szóval, tudni akarod, milyen a tanmesékben a modern kapitalizmus?

Tarcsa Zoltán

MINIMUM CONFIG: PII 350 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0, 16 MB VGA, 16-bites hangkártya, 8x CD-ROM
JAVASLAT: 128 MB RAM, valamint egy 17"-os monitor

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Trade Empires	Mail Tycoon
	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2001/03 - 49%	PC.GAMES - 2002/05 - 36%

- \+ Nagyon szép grafika
- \+ Könnyű kezelhetőség
- \+ Változatos játéklehetőségek
- \- Hiányzó menedzsment rész
- \- Kissé steril

90%

WANADOO
HAEMIMONT
WWW.CELTICKINGS-GAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

CELTIC KINGS
RAGE OF WAR

Római légiók, germán fosztogatók tapossák Gallia földjét. Egyesítsd a törzseket, s szólítsd a druidákat...

A kelet-európai régió bolgár szárnyának első megmozdulását, a Tzar: The Burden of the Crown-t könyvű volt elkönyvelni a fantasy miliőre építő RTS-ek népes táborába, ám a Druid Kings-ként napvilágot látott szösszenettel már nehezebb dolgunk lesz. A keltára váltó királyok a mostanság divatos kifejezéssel élve egy „2 in 1" produkció, bár ha a hajunkra kenjük, a korpát nem szünteti meg, és lobogó sörény sem virágzik a tar kobakon, de a hack'n slash műfajt kedvelő RPG-fanok és a taktikusabb, darálós RTS-ekért bolonduló közönség biztos hamar a szívébe zárja. Egy csepp Heroes of Might&Magic-et zártak itt korongba, természetesen real-time időméréssel, megszabadítva olyan felesleges sallangoktól, mint az építkezés, sőt egy szem retket nem kell elültetni, csak az adózás, a kiképzés és a katonák etetése nyomja a hős széles vállát.

Repüljünk hát Caesar korába, az ókori Galliában, ahol Vercingetorix, a gall törzseket egyesítő hadvezér még nem szenvedte el döntő vereségét. Krisztus születésétől messze, majd 60 évvel előtte járunk, az 'isteni' Julius még nagy barátja a galloknak, miközben egy germán néptörzs, a teutonok átkelnek a Rajna folyón. Az 'Adventure' részleg tartalmazza az ifjú gall harcos, Larax krónikáját, akinek törzsét megtámadták, családját lemészárolták a teuton fosztogatók, és végső kétségbeesésében a Háború Istennőjéhez imádkozik, hajlandó bármilyen árat megfizetni, csak beteljesíthesse bosszúját. Nem érdekli a druidák intelme, sem a közelgő római veszély, az érzelmek viharában pusztán egyetlen cél vezérli, kiirtani minden teutont, és megtalálni asszonya gyilkosát. Szinte klasszikus, szerepjátékba illő történet bontakozik ki, ahogy sorra járja a gall törzseket, és a segítségüket kéri – eközben szinteket lép, társakat szerez, és emlékeket gyűjt (gyógyszerkó, mágikus cuccok, amulettek). A megszokott paraszt pajtás hiányában a hatalmas méretű pályákon (32000*32000 pixel) nem építhet bázist, nem számíthat másra, csak saját magára, no meg a törzsfők segítségére, akik a 'vakard meg a hátamat, aztán én is megvakarom a tiédet' tézis jegyében gyakorta megbízzák kisebb-nagyobb feladatokkal. „Szabadítsd ki a fiamat, védd a törzset, szerezd meg azt a helyes kis falut" – mondják, aztán mellékelik a szükséges haderőt, és ha jól vizsgázol, kapsz majd többet, mert ellenségből bizony sosincs hiány. A győzelemhez szükséges tudás rögös ösvényén Haaser, az öreg druida, és Keltill gall törzsfő vezeti át Laraxot (tutorial). Az első fontos dolog, amit megtanul, hogy a hősök fehér lovon ülnek, és csak ők vezethetnek sereget a csatában. Bár a harcosok magukban is elharcolgatnak, ám a hősökhöz mellékelve őket az addig megszerzett tapasztalat jótékony árnyát boríthatjuk rájuk, és nem utolsó sorban, így már a különböző formációk áldásos bónuszait is élvezhetik. Négyszögben felállva (és megállva) 100%-kal megnő a védelmi hatékonyság, a horse wing alakzatban – lovassággal a széleken – pedig a támadási mutató értéke ugrik meg. Az egyszerű sorba rendezés sem pusztán dísz, +6-

RÓMAIAK

Caesart ma már szinte kibogozhatatlan érdekei (politikai becsvágy, hatalmas adósságok) kényszeríthették, hogy a prokonzuli méltóság elérése után Galliát bekebelezze. Az egyik Rómával szimpatizáns gall törzs segélykérése épp a megfelelő időben érkezett, a helvétek nyugtalanító népvándorlása pedig még rá is segített a helyzetre. A helvéteket gyakorlatilag kiirtotta, majd a germán fenyegetést elhárítva lassú és könyörtelen had-

járatban mind a 64 gall törzset legyőzte. Ezután még kétszer lobbant fel a lázadás tüze Galliában, ebből a második – Vercingetorix egyesített felkelése – a veszélyesebb. Georgovina ostrománál megalázzák Caesart, a dicső római vereséget szenved, ám Alesia-ban Vercingetorix főhadiszállásánál méltó bosszút vesz. Az ostrom helyett saját erődöt építtet, az éhező gallok kénytelenek az öregeket, gyerekeket és nőket kiküldeni a 'senki földjére', ahol aztán sorban elhullnak. Végül a szeretteik halálát végignéző védők lelkileg összetörve omolnak Róma lábai elé...

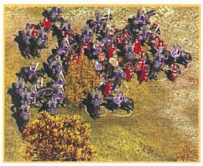
ot jelent attackban, és a szúrófegyverek ellen további 50%-os védelmi járulékot hoz.

A harcos kaszt két ütközet között éhezéssel és tréningezéssel mulathatja az időt, illő ilyenkor a legközelebbi törzsfő-centerbe (town hall) vagy az egyik outpostunkon elszállásolni őket, sebeik így könnyebben hegednek, és az elmózsiás tarisznyák is hamarabb megtelnek. A kalandozásban nemigen fogjuk észrevenni – főleg az elején, hisz ezek a törzsfők nem bolondok, hogy csak úgy első szóra átnyújtsák az erőd kulcsait –, hogy egyetlen kapavágás, és minden gazdasági instrukció nélkül működik a rendszer, egyáltalán nincs építkezés, csak elfoglalni lehet a meglévő épületeket, mint ahogy a paraszt is inkább csak fogalom, vagy egyszerű számadat. Ezt igazán megtapasztalni a tisztább RTS szálon, a 'single player' menüpont alatt lehetséges, ahol missziókat mixelve a rómaiakkal kakaskodó gallok sorsát 'tervezhetjük meg', beállítva a szövetségesek számát, ellenségünk erejét és alkalmazott harcmodorát (!). Itt a térképen kezdetekkor létező falvakkal sáfárkodhatunk, oly módon, hogy elfoglaljuk őket, ehhez néhány gyalogost katapult-építésre kell rábírni – a bent állomásozó idegen haderő lemorzsolódásáig, majd amolyan 'ordítok és lengetem a szerszámomat' mentalitással, a kiszemelt céltárgy lojalitás értékét nullára vinni. A bolgár lakáspolitika nagy segítség ebben, mármint hogy minden törzsnek fallal körülvett, jól védhető erődítménye van (single-ben természetesen nekünk is), sőt ezen belül megtalálható az összes olyan épület, amelyre később szükségünk lehet. A kovácsnál készülnek a harcosok fegyverei, a barakkban képeznek ki új katonákat, az emberanyagot a tavernában jelentkező szaporodás ikonnal dúsíthatjuk, míg a hősök az Arénából lovagolnak elő. A gall kocsmában az ingyen sör nevű fejlesztéssel jelentős adótartalékokhoz juthatunk, az északi kereskedelmi utak megnyitásával pedig különböző harcos amulettekhez, a hős-lelőhelyen további csata-bónusz és viking-tuning vár. Rómában ingyen bort osztogatni a fog of war felszárításával összefüggő művelet, az Aréna gladiátor-küzdelmeinek megrendezését a hősök kezdeti szintjén és a Liberatus-képzés minőségi javulását tudjuk leméri. A szükséges aranyat és élelmet a körülöttünk lévő falvak teremtik elő, az elfoglalás tényállásának megerősítése esetén csupán a főépületbe, vagy a kívánt outpostra kell irányítani a javak mozgatását célzó forgalmat, és megy minden, mint a parancsolat. Ezek után egyetlen teendőnk, hogy növeljük a seregünk létszámát, gyakorlatilag nincs limit, csak az éhség és a józan ész, no meg az összehordott javak szabnak határt. A gallok karddal fel-szerelt harcosa mellé íjászt, lándzsást, baltást és lovast képezhetünk súlyos aranyakért. A legdrágább, és a Xénás szerkóban a legdekoratívabb jelenség mind közül a woman warrior, amely halálos csapás speckójával: a sérült ellenséget egy ütésre megkajálja.

Az egyszerű szintlépésre épülő katonai előremenetel féltő gonddal őrizendő haderőt eredményezne, de az adventure-ben a sereg nem 'lép' pályát, és a hősök mellett eltörpül a jelentőségük, példának okáért a half-hero kategória állovasa, a Viking Lord (sereget nem vezethet, ezért félhős) 20-as szint felett nyílt mezőn, közelharcban gyakorlatilag legyőzhetetlen. A Teuton lovasok ellen Thoric cimborám egymagában védett egy komplett falut, pedig tucatnyian törtek rá, egyperces hullámokban megújuló rohamokkal.

A Vercingetorix-szal történő találkozás valahol a játék harmadán két fontos tanulsággal bír: egyrészt a gall törzsek közti széthúzás ügyes politikával kezelhető, másrészt nem kell sok napnak eltelnie ahhoz, hogy észrevegyük az igazi ellenséget, a rómaiakat. Caesar légiói kemény ellenfelek. Felépítésük és formációik ugyan a multiplayer miatt (kiegyenlített fajok) gallos mintára készültek, de külsőre tökéletesek. Náluk a Hastatus számít alapembernek, a szó egyébként fegyverhordozót, dárdavivőt jelent, ám itt karddal hadakoznak, és nem csak hordozzák a fegyvert. A barakkokból továbbá sorozható még íjász, gladiátor, és a négyszögletes pajzsot, rövid lándzsát hordozó Principes (eredeti értelmezésben azt jelenti, hogy 'Elsők'). A római hadsereg elitjét jelentő Pretoriánusok időben kicsit elcsúsztak, ezt a császári testőrgárdát csak Augustus hozta létre, de üsse kavics, elkél a segítség. A Liberatus, azaz az arénából előcsalogatható felszabadított gladiátor a gallok Viking Lordjával egyenértékű, a papság viszont erős hátránnyal szenvedett, a zöld méreg-

Nagyszerűen kidolgozott animációkat láthatunk a játékban



felhő mellett csupán egy Jupiteres mágia van a tarsolyukban. A kelta nép legmagasabb méltóságát, a druidát – aki egyébként népének tanítója, bírája és papja is volt egy személyben – már jóval erősebb spirituális támogatás köti az égiekhez. A seregeket láthatatlanná tévő csoda, a vadak feletti uralom komoly előny ezen a földön, bár nekem a Larax bosszújához csatlakozó Lleldoryn nagy csalódás volt. Boszszantó, ha a partiba, jelen esetben úgy 50 körüli szintnél beesik egy gyenge varázsló kari, aki hiába az erős mágia, két kardcsapás alatt állandóan elvérzik, így gyakorlatilag fejlődni sincs esélye. Legyártva, név nélkül, fél tucatos tömegben, ahol egymást gyógyítják, viszont nagyon ajánlatos népség.

Valahol az elején említettem, hogy irdatlan méretű pályákon hasíthatunk, ez ugyebár nem mindig előny, de a bolgár srácok tökéletes megoldást találtak a probléma kezeléséhez a space billentyű megnyomására kivetíthető térképben. Részletgazdag, tökéletesen értelmezhető és kezelhető felület – gyanítom, enélkül a kalandozás nem érne fabatkát sem. Gyakran kell ugyanis átszelni a pusztaságot, visszatalálni rejtett druida-ligetekhez, dungeon-ök bejáratához, és a megoldandó feladat pontos helyszínét sem fedi többé rosszindulatú megnyilatkozásokba vesző talány, hisz emberes méretű felkiáltójel segít rálelni. A normál nézet izometrikus (3D terep, 2D egységek) modellezése, a Warcrafttal összevetve talán kevésbé varázslatos, de becsületére legyen mondva, híven tükrözi az eltérő kultúrák közti különbségeket. A rómaiak mértani pontosságú, kőutakkal szabdalt erődítményei és a fából épült gall erődök, a díszítésül használt csontokkal és koponyákkal tökéletes ókori hangulatot árasztanak. A katonák megjelenítése pazar, animáltságuk jónak mondható, nem csúszkálnak, ütnek, vágnak rendesen, ahogy kell. A környezet vitathatatlanul él, a fák levelei zizegnek a szélben, a ligetekben szarvasok legelnek, a gyanútlan beszálítókra mindenfelé éhes farkasok lesnek, a kiszáradt csontok felett pedig varjak köröznek az égen. Ideje számértékbe sűrítenem a produkciót, tehát had emeljem ki, hogy ennek a fazonnak az én gépemen biztos jövője van. Annyira egyszerű és logikus minden, a kalandozás olyan élvezetes, hogy a 40-60 órának kikiáltott játékidő úgy repül, mint a szél. Ha netán elakadnál valahol, az csak egy dolgot jelenthet, nem használtál fel minden segítséget, vagy letértél a játék kijelölt útjáról, amely eléggé egyenes képet mutat. A mesterséges intelligencia rendesen megáll a talpán, helyet kapott a teutonok hit&run mentalitása, a gall fejetlenség, és egy kicsit a káosz is – hihetetlen gyorsan lehet utánpótlást gyártani, gyakran a 100 fős karambol tízperces ütközetté válik a folyamatosan érkező erősítés miatt. Most pedig tomboljon a 'rosszindulat': a negatívumok közt az első, a formációk gyengesége. Sajnálatos módon a metódus gyakorlati használt erősen rontja a túl lazára vett figura, nincs meg a kellő tömörülés, hogy a külső sorok visszatartsák a benyomulókat, és nincs meg az a fajta rugalmas deformitás, amely a lehető legtökéletesebb arcvonalat kínálná – kínos, mikor csak a négyszög sarka 'verekszik', harminc ember meg áll és bámul. Erősen szubjektív vélemény, de a zenében sem díjazom a monoton, ismétlődő taktusokat. Az önmagát gyógyító, neadjisten jobban 'védett' druida csak álom, állítólag a kelta kultúrkörben a papok lemészárlása nagyon csúnya dolog (istenek haragja, meg efféle) bár kétlem, hogy a teutonok vagy a rómaiak törődtek volna ilyesmivel.

Tika

TEUTONOK

A népvándorlás első hullámával érkeztek a cimberekkel együtt a Római Birodalom határához, úgy i.e. 100 környékén. Eleinte békés szándékkal kértek letelepedést, majd a római nemleges válasz után fegyverrel akartak földet szerezni. Az ellenük kiküldött légiókat sorra leverték, egyedül Marius konzul katonai tehetségének köszönhető, hogy végül sikerült úrrá lenni a veszélyen. A teutonok láncokkal kötötték össze magukat, hogy a zárt hadrend megmaradjon, mögöttük pedig szekérvárat vontak össze védelmi célokból. A lovasság a pusztai népeknek megfelelő csali támadás–visszavonulás harcmodorral küzdött. Végül 'állítólag' megsemmisítő vereséget szenvedtek, kétszázezer emberük maradt a csatatéren, a maradék nyolcvanezret pedig elhurcolták. Ám kései utódaik még sokáig portyáztak a mai Franciaország és Belgium területén…

KELTÁK

A keltákat legnagyobb gyengesége, hogy nem igazi államszervezetben éltek. A földművelést megalázónak érezték, így az évenként újrasorsolt földeket a rabszolgasorba süllyesztett szellérek művelték. Törzsi közösségük legmagasabb osztálya a druidáké, felette álltak még a nemeskségnek is. A természethez kapcsolódó mágia, a rituális emberáldozatok és az írást nélkülöző, szóban terjesztett tudás emelte ki őket a tömegből. A lélek halhatatlanságát és a boldog túlvilág ígéretét hirdették, így a törzs jól és bátran küzdött a harcban. A kelta harcosok fémből készült páncélt viseltek, ércsisakjukon szarv vagy vasszárny díszelgett, hosszú bőrpajzsuk és vaslánccon hordott kardjuk tette teljessé az öltözéket.

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.1 komp. videókártya, 500 MB HDD
JAVASLAT: PII 700 MHz, 128 MB RAM, és a maximális 1600*1200-as felbontást már illik megtámogatni

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Legion	Kohan
Demo	LAN/INTERNET	61%	95%

- + Hangulatos látvány
- + Izgalmas játékmenet
- + Kétfajta játékmód
- − A zene
- − A négy férőhelyes 'batyu'

90%

63 **PRINCE OF QIN**
A véreskezű császár engedetlen (és kíváncsi) fia elindul, hogy kiderítse apja haragjának okát

KALAND/RPG

Már mindenki végigsiránkozta magát az kis zöld savanyúságnak való zöldségek idénye miatt, ezért én nem fogok, bár nekem sokkal több okom volna rá, ugyanis a kalandszerepjáték rovatba az átlagnál is kevesebb tesztelnivaló új játék érkezett. Szó se róla, a Prince of Qin, és a Farscape mintha megtörték volna a jeget (kis képzavar a kánikula közepén ☺), de az igazi nagy nevek sajnos még váratnak magukra. Így iskolakezdés tájékán (amikor ezt írom, a nebulók épp elindulnak az új tanév első napján), a nagy kiadók nagy ígéretei egyre csak tologatódnak; örülhetünk, ha az első témazáró dolgozatok idejére megérkeznek a szórakoztatásunkra kitalált programok. Persze azért aggodalomra semmi ok, hiszen a gyér review szekció villámgyorsan kiegészült néhány előzetessel, melyek nem is akármilyen nevékről szólnak. Itt van mindjárt indításnak a Voodoo Island, mely igazi, megmásíthatatlan hangulatával karácsony környéken melengeti majd a szívünket. Hasonlóan bő érdeklődésre számíthatunk a mókás nevű fejlesztők játékán, mely a Black Mirror nevet kapta a keresztségben. Ha pedig igazi csemegére vágynátok, akkor itt terem hirtelenjében Kredenc egy kis ínycsiklandó Lionhearth előzetessel. Gondolom ennyi már felkeltette az érdeklődéseteket, jó szórakozást kívánunk a rovathoz.

TARTALOM

57 MIDNIGHT NOWHERE
Vér, izgalom, igazi horror, de vajon mikor vehetjük már végre kézbe a Saturn+ játékát?

58 VOODOO ISLAND
Ádáz kalózok és vérszomjas kannibálok. Izgalmas párosítású kaland-stratégiával találkozhatunk nemsokára.

60 BLACK MIRROR
Klasszikus stílusú kalandjátékban nyomozhatunk egy rejtélyes gyilkos után, egyelore még csak bétában.

62 LIONHEART
A Black Isle most a kereszteseknél kezdi és a szörnylényekig vezeteti a történet fonalát.

63 PRINCE OF QIN
Ha meg akarod ismerni az i.e. III. század Kínáját, kiváló alkalom nyílik erre az Object Software akció RPG-jében.

66 FARSCAPE THE GAME
A Diablo-stílus lényegesen egyszerűbb jövőbeli képviselője, ez a Farscape.

ELŐREJELZÉS

1. Another War	2002/9	Cenega
2. Dragon Empires	2002/9	Codemasters
3. White Fear	2002/9	Microids
4. Arx Fatalis	2002/10	JoWooD
5. Star Wars: KotOR	2002/10	Activision
6. Archangel	2002/10	JoWooD
7. Post Mortem	2002/10	Microids
8. EverQuest: Planes of Power	2002/10	Ubi Soft
9. Gothic II	2002/11	JoWooD
10. Fellowship of the Ring	2002/11	JoWooD

TOPLISTA

1. Neverwinter Nights	Infogrames
2. Syberia	Microids
3. Dungeon Siege	Microsoft
4. Freedom Force	Electronic Arts
5. Prince of Qin	Strategy First
6. Diablo II: LoD	Blizzard
7. The Elder Scroll III	Ubi Soft
8. Baldur's Gate 2	Interplay
9. Dark Age of Camelot	Wanadoo
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

MIDNIGHT NOWHERE

E3-on megszellőztetett horror/kaland, idén várható megjelenéssel.

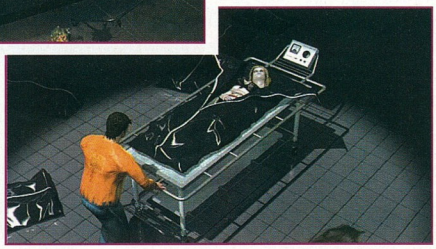
Hol vagyok? Dr. Jekyl, avagy Mr. Hyde irodájában

Rejtélyes halálesetek rázzák fel egy békés kisvárosros polgárait. Különleges kegyetlenséggel elkövetett gyilkosságok, amik mindenkit elrémítenek. Csak egy őrült elme képes ezekhez hasonló cselekedetekre. Az emberek a családjukat féltik, mert a gyilkos nem válogat. Rendőrség és a hadsereg karöltve mindent megtesz, hogy a rendet fenntartsa, de a pánik elszabadulását ők sem tudják megakadályozni. Minden egyes nap egyre több életet követel. Van, aki bezárkózik, van, aki menekülni szeretne, de a város köré felállított kordon ezt nem teszi lehetővé.
Egy hullaházban ébredünk fel. Körülöttünk piszok és szanaszét a teremben elhelyezett hullák. 'Hogy kerültem ide? Mi folyik körülöttem? És egyáltalán ki vagyok én?' – fogalmazódnak meg bennünk a kérdések, és tüstént munkához látunk, hogy válaszokra fényt derítsünk…
Röviden ez lenne a Saturn+ közönyomozós, gondolkodós horror kalandjátékhoz ideális. A városi események, és a velünk történtek már induláskor két szálon indítják el a játékost, ami, kis százalékban ugyan, de kizárja az ellaposodó, unalmas játékmenet lehetőségét.
Több mint hatvan különböző helyszín átkutatásához lesz szerencsénk, amikben a továbbjutásokhoz szükséges tárgyak megszerzésén túl kb. húsz NPC-vel kell beszélgetnünk a plusz információkért. A hagyományosnak mondható talált tárgyak összekombinálását, és karok megfelelő pozícióba állítgatását a készítők megtartják, de ezeken felül még rengeteg szituációban kell elménk rátermettségét bizonyítanunk. A képeken látszik, hogy elég nagy hangsúlyt fektettek a realisztikus 3D-s környezet megalkotására, remélhetőleg a karakterek animációi is ehhez igazodnak majd. Hogy konkrétan milyen játékmenettel kell számolnunk, kerülnek-e esetleg akció részek is a játékba, egyelőre nem árulták el a fejlesztők. Leginkább a point 'n click stílust tudom elképzelni a Midnight Nowhere-hez, de előfordulhat, hogy azért titkolóznak ennyire, mert valamilyen újfajta megoldással fognak előrukkolni. A 3D-s képekhez a 3D-s hang is dukál, így természetesen a program támogatni fogja az újgenerációs hangkártyákban nyugvó lehetőségeket. A fentebb említett fejtörőkről, logikai feladványokról még csak ígéreteket kaptunk, nagyon sajnálnám, ha ezen a téren jelentkeznének hiányosságok.
A kevés információmeny-nyiség általánosan jellemző a játékra, pedig az oroszországi megjelenést 2002 negyedik negyedévére ígérték. Sajnos a Saturn+ munkái közül eddig egyhez sem volt szerencsém, így nem merek túl bizakodó lenni, bár a kiadásért felelős Buka Entertainment neve adna rá egy kis okot.
Mindent összevetve érdemesnek tartom a Midnight Nowhere nevének feljegyzését, bár tudom, hogy nem a játék stílusának tábora a legnagyobb, de reménykedem benne, hogy új hódolókat szerez, és sokunk számára kellemes időtöltést fog adni.

_LL_

Ezek bizony nem a jóságos nagymama lekvárjai...

zelgő munkájának háttértörténete. Ezt az „idegborzoló" történetet kalandjáték formába öntötték, így bizton számíthatunk rá, hogy lesz egy-két végigborzongott éjszakánk, mikor majd a Midnight Nowhere-t a winchesterünkre telepítjük. Először olvasva a történetet nem igazán tetszett, kiforratlannak, elnagyoltnak éreztem, de idővel beláttam, hogy egy



KOCH MEDIA
SPIRIT
WWW.VOODOOISLANDS.COM
2003. MÁRCIUS

VOODOO ISLANDS

Egy játék, mely nem ígér mást, mint vért, verítéket és rumot... Karácsony környékén vitorlát bonthatunk, hogy elhajózzunk a Karib-tengerre, és átéljük egy harcedzett kalózkapitány kalandos életét.

A település méretéhez képest nagy a forgalom

SPIRIT

Hadd meséljek pár szót a VI kreatív teamjéről, hogy azért lássuk, egy kezdő csapat nem feltétlenül nyeretlen kétévesekből áll. A főtervező például az a Martin Sauter, aki hasonló státuszban segédkezett a War Commander világra jöttében. A forgatókönyvíró Doug Booth, aki a képregények piacát

uraló Marvel Comics-nak írt jó pár sztorit. A játék mechanikáját (mert ilyen is van!) pedig az a Wolfgang Riedessel tervezte, akinek számos hagyományos játék köszönheti születését az igencsak jó nevű Ravensburger cégnél. Nagy nevekből, szürkeállományból, SPIRITuszból tehát akad bőven...

A klónok tengerén hajózva néha valódi kincses szigetre bukkanhat az egyszeri játékos – mint amilyen írásom tárgya, melyet egy új, nagy lendülettel piacra lépő stuttgarti team jegyez.

A sztori az 1560-as években játszódik, valahol a Karib-tengeren. Főhősünket, egy valódi kalózkapitányt végzete egy kis szigetre sodorja, ahol elásott kincset remél és talál – és kannibálokat, akik tökélyre fejlesztették a vudumágiát, ráadásul hamarosan felbukkannak az aranyra éhes konkvisztádorok is. Feladatunk tehát a túlélés: bázist építeni, felfedezni a környező szigeteket, és megvívni a tenger minden egyes hullámáért a spanyolokkal és az ellenséges kalózokkal.

A főszigetünkön erődöt építhetünk, más földdarabokat pedig ellátó helyként vehetünk igénybe, ahol feltölthetjük élelem-, rum- és ágyúgolyókészletünket, hajót javíthatunk vagy vehetünk (akár négy vitorlást is irányíthatunk majd), és legénységet toborozhatunk. Kincses szigetek is várnak ránk, ahol nyersanyagot gyűjthetünk, arannyal teli ládikókat áshatunk ki a homokból, és „egyszer használatos" varázserejű tárgyakra bukkanhatunk, amelyekkel a csatákban a természetfeletti erőket hívhatjuk segítségül.

A játék teljes 3D-ben pompázik, és az eddig kiadott képek igencsak tetszetősnek mondhatók, bár ez a jelzett gépigény (PIII 800-1000, 32-64 MB grafikus kártya) tekintetében nem meglepő, sőt elvárható... A motor egyébként nem más, mint a híres RenderWare (Tony Hawk PS3, GTA3) a Spirit-es fiúk által megbuherálva, mely így az ígéretek szerint egy tökéletesen élethű, bár persze arcade jellegű hajóirányítást és realisztikus sérüléseket tesz lehetővé. Ellenfeleinket váratlan manőverekkel és számtalan támadási variációval ejthetjük kétségbe és csapdába, majd a lesántult hajóra átugrálva előkerülhetnek a kardok is. Persze az AI sem fogja hagyni magát, az ígéretek szerint igencsak meg fog izzasztani minket az erőmű mélyén dolgozó mesterséges tudat...

A játék három nehézségi szinten lesz játszható – a legkönnyebb módban a játékosnak csak pár alapparancs kiadása a feladata, míg a legnehezebb fokozaton minden a mi kezünkbe kerül, a navigálás és az ágyúk kezelése is, a célzástól a tüzelésig.

A Voodoo Islands műfaját tekintve besorolhatatlan, egyszerre kaland, akció és stratégia. A magányos tengeri farkasok három mód közül választhatnak: a kampány- vagy karriermódban egyetlen izgalmas sztori 20 fejezetét élhetjük végig, melyeket számtalan apróbb mellékszál színesít. A küldetéses módban egy-egy megadott feladatot kell megoldanunk, és persze lesz egy szabadjáték is, ahol sok szigetből álló tengeri birodalmunkat kell kiépíteni és megvédeni. Érdekesség, hogy bármelyik játékmódban elmenthetjük kapitányunkat, és betölthetjük őt egy másikba, így például a küldetésekben edzett főnökkel kezdhetjük el a szabadjáték építkezését – és ez vonatkozik a többjátékos üzemmódra is, melyben mind helyi hálón, mind a neten 8 önjelölt kalózkapitány fordíthatja majd egymás ellen ágyúit death match-ben, de itt is megtaláljuk a direkt MP-re kihegyezett küldetéses módot is.

A Spirit játéka bennem nosztalgikus húrokat pendített meg, kamaszos vágyat a kalandokra, felfedezésekre, úgyhogy nagyon szurkolok nekik, hogy tudják tartani a novemberi megjelenést – egy valóban hiánypótló, friss és ötletes játékkal lehetünk gazdagabbak.

}{redenc

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu

LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

16 oldalas szuperguide
(lények, épületek, varázslatok és még sok minden más)

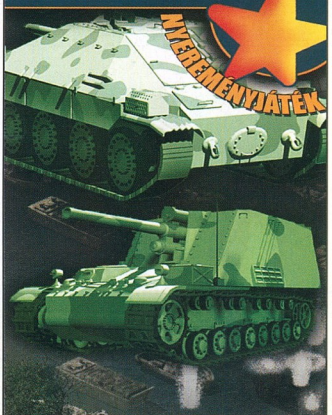
+ 250 db új Warcraft3 pálya és mod!

További végigjátszások:
Syberia, Neverwinter Nights
Zanzarah: The Hidden Portal
Simon the Sorcerer
SWGB: Clone Campaign
Opeartion Flashpoint: Resistance
Freedom Force

Elakadtál? Kérdésed lenne? Itt a segitseg!
www.cdgames.hu

SUDDEN STRIKE 2

NYEREMÉNYJÁTÉK



Kérdéseink ezúttal a CDV legújabb játékához kapcsolódnak:

1, Hány pályából áll a program?

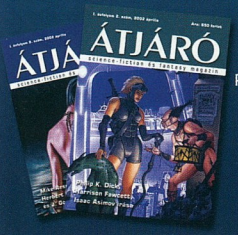
2, Milyen nemzetekkel játszhatunk a játékban?

3, Mikor jelent meg a program első része?

A helyes megfejtők között az Automex Kft. 3 db Sudden Strike 2 programot sorsol ki.
A válaszokat 2002 október 15-ig várjuk a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC.GAMES - Sudden Strike 2 játék
1325 Bp. Pf.: 315

Nyolc évvel a Galaktika után...



Kéthavonta 80 oldalon,
B/5 formátumban

A második szám tartalmából:
Philip K. Dick, Isaac Asimov, Harrison Fawcett
Beszámoló a bonni Star Trek találkozóról

Előfizethető:
Telefonon: (1) 284-7750
Levélben: 1203 Budapest, Mária u. 3.

http://www.atjaro.hu

HQ LINE S.R.O. AND FUTURE GAMES S.R.O
UNKNOWN IDENTITY
WWW.FUTUREGAMES.CZ/POSELSMRTI
2002. NOVEMBER

BLACK MIRROR

BETA TESZT

Point'n click, azok közül is a jobbik fajtából, avagy mi készül az „Ismeretlen" fejlesztőcsapat háza táján...

Lökd ide a sört...

Horror, horror, horror! Életünk része! Ahogy felfogunk valamit a világból, szüleink akaratlanul is bombáznak vele, a mesék formájában. Mert ha jól belegondolunk, rengeteg horrorisztikus elemet találhatunk a mesékben szintúgy, mint a minket körülvevő világban. A halálra és a vérengzésre az emberek többsége már csak egyfajta közönnyel válaszol. Hogy ez mennyire helyes vagy helytelen, ne képezze e cikk eleji „gondolatindító" tárgyát, inkább egy másik szálnak adjunk helyet, ami talán egy kicsit közelebb visz minket a Black Mirrorhoz. Sajnos egyelőre elég pongyolán vannak elkülönítve a horror műfaján belül az alműfajok. Ha ezt a szót halljuk, hogy „horror", általában egy véres kép ötlik szemünkbe, valamilyen emberi maradványok között őrjöngő kéjgyilkosról. Hajlamosak vagyunk elfelejtkezni egy másik típusú horrorról, amiben természetesen lehet haláleset, de a félelem, az idegek pattanásig feszülése egy rejtélyből fakad, ami valamilyen emberfeletti erővel, transzcendenssel áll kapcsolatban, és nem szuperhősök, hanem egy hétköznapi ember kényszerül arra, hogy szembeszálljon vele. Ez az a fajta izgalom, amire nekem néha szükségem van, és ezért repdesett a szívem, mikor a szerkesztőségből kapott csomagocskát kibontva kezembe vehettem a Black Mirrort! De miért is volt ez így?

A történet

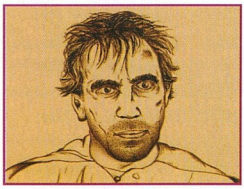
Hősünk igazából nem mondható minden szempontból hétköznapinak, de nem is rendelkezik különleges képességekkel, talán éles elméjét leszámítva, bár azt mi alakítjuk majd a játékban. A neve Gordon Sámuel, és egy észak angliai birtok nemese, aki tizenkét év elteltével visszatér birtokára, hogy szembenézzen mindazzal a szenvedéssel és kínnal, amit akkor próbált lerázni magáról, mikor elhagyta Fekete Tükröt. A sors nem ismer kegyelmet, hiába menekült minél távolabb rémálmai színhelyétől, visszatalál a kicsinyke faluba, és kételyek között nekiáll őse, William Gordon különleges halálesetének a felderítéséhez. Akárhogy küzd, nem tudja magában elfojtani a bizonyosságot, hogy az általa mélyen tisztelt személy halála nem pusztán egy szerencsétlen baleset miatt következett be. Olvasva William naplóját és megvizsgálva egy-két bizonyítékot rájön, hogy valami baljós dolog áll Bill halála mögött. Sőt, egyre inkább belebonyolódik a nyomozásba, míg kapcsolatokat nem talál több más haláleset között, és meg nem születik benne a bizonyosság, hogy ki is áll az események középpontjában... Nos, a történet elég kidolgozott, és ez a rövid kis ízelítő csak a kendő sarkát jelenti a felderítésekre váró kalandok közül.

Vizsgálj és kombinálj okosan

Legutoljára a kalandjátékok közül a Watchmakerhez volt szerencsém, és elég vegyesek még most is az érzéseim vele kapcsolatban. Még mindig úgy érzem, hogy akkor és ott nem jöttek rá arra, amire az Unknown Identity elég nagy hangsúlyt fektetett. Ez pedig a játszhatóság. A csavar az egészben, hogy nem kellett mást tenniük, mint a bevált hagyományos utat követni, a kinézeten egy kicsit javítani, és azt adni a kalandvágyóknak, amit szeretnének. Nincs két szereplő, full 3D-s környezet, hanem inkább egy nagyszerű hangulat. A fejtörőkön érezhető az átgondoltság, és a játékosnak is biztosítja a

ISMERETLEN ISMERŐS

A játéknak van egy kis hazai vonatkozása is! Bár a fejlesztők azt mondták, csak cseh állampolgárságú emberek dolgoznak a projecten, azért a grafikus engine egyik szülőatyának neve



sok mindent elárulhat számunkra, Tóth Tibor. Sajnos ez még nem elég ahhoz, hogy a progi magyar nyelven is megjelenjen, így csak az angol és német verzióra számíthatunk!

sokszori, örömteli fejhez kapásokat, és a „ja, tényleg!" felkiáltásokat. Természetesen találkoztam néhány „lerágott csont" feladványnyal is, gondolok itt elsősorban a kulcskiszedésre a zárból egy papírral és egy dróttal akcióra, illetve három kar megfelelő pozícióba Mindent egybevetve a játszhatóságra nem lehet semmilyen panasz, legalábbis bennem nem fogalmazódott meg egy sem. Huszonhárom NPC-vel, százhúsz oldal szöveggel, húsz logikai feladvánnyal nem mondhatjuk elnagyoltnak a srácok munkáját.

Kinézet, vagy mire a legbüszkébbek a fejlesztők

Tény, hogy elég kellemes kinézetben ragyog a Black Mirror, viszont személy szerint nem érzem annyira nagynak, mint amennyire a készítő srácok tömjénezik. Lényegében kézzel rajzolt hátterekben mozgunk, amik természetesen nem csak úgy állnak a nagy semmiben, valamilyen mozgás mindegyiken van, és a kinézetük is rendkívül jól el van találva. Szeretem az ilyen előre renderelt képeket, mert valóban művészmunkák, és egyik-másik még arra is érdemes, hogy a windózom hátterét díszítse. Egy egyedi motort készítettek programjuknak, amit Advanced Graphic Development System-nek kereszteltek el. Ez az AGDS 32-bit-es színmélységben gyönyörködteti a játékosokat, de annak sem kell aggódnia, aki gyengébb konfigurációval rendelkezik, mert 16-biten is lenyűgöző látványt produkál élethű villámaival és 3D-s ködeivel. A végigturkálható képek számát 120-ban maximalizálták, ami azért biztosít egy hosszabb játékidőt még a legjobb gamereknek is.

Hangok és zene

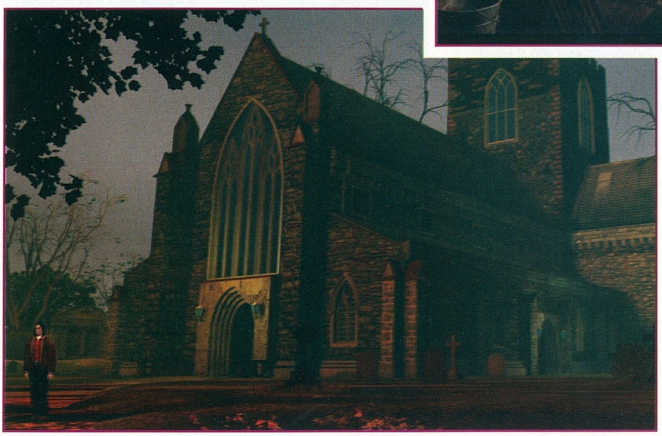
Itt volt egy kis szívfájdalmam, gondolkoztam is azon, hogy inkább kihagyom ezt a részt a cikkből, de aztán nem mertem. Nem kell megijedni, nem okozott csalódást a játék dallami része, csak mivel én egy béta verzióhoz jutottam hozzá, a beszélgetéseknél csak feliratot láttam, nem szólalt meg senki. Esküszöm, nem gondoltam, hogy ez ilyen idegesítő tud lenni. Pedig nem is voltak olyan régen azok a pc speakeres idők, és mégis az ember… Szóval, a szinkronhangokról nem tudok mondani semmit, mivel a cikk elkészítésének idejében még ilyen nem volt, de bízom benne, hogy nem hagyják cseh barátaink ilyen kicsinységen elcsúszni munkájukat.

A zene viszont olyan, amilyennek lennie kell, különböző helyeken különböző szimfonikus dallamok csendülnek fel, rendkívül jól fokozva a látvány hangulatát. Természetesen, a hangeffektek sem maradhatnak szégyenben, igaz, a villám és a mennydörgés hangja számomra valahogy a Sound Blaster Live! demoját idézte. Érdekesség még, hogy figyelmük nem került el olyasmiket sem, mint karakterünk lépéseinek hangja a hajópadlón kopog, a kavicson, homokon inkább csoszogásfélét hallunk.

Úgy érzem, minden fontosat elmondtam a játékról, talán még a hivatalos megjelenés az, ami sokakat érdekelhet, az ígéretek szerint 2002 harmadik negyedévében lehet hozzá szerencsénk. Tehát nagyon keveset kell már csak aludnunk. Engem rendkívüli módon elragadott magával a játék, és esélyt látok arra, hogy feltámassza a régi nagyok hírnevét.

_LL_

Ébredés a temetőben... Mi történt az este?



Az elhagyatott belső terek látványa is remekre sikeredett

VIRGIN/INTERPLAY
REFLEXIVE/BLACK ISLE
LIONHEART.BLACKISLE.COM
2002. DECEMBER

LIONHEART

Egy jól bevált CRPG rendszer, egy tehetséges grafikusokból álló csapat és egy, a valós történelmi eseményeken alapuló, ám alaposan megcsavart sztori – ez így együtt erősen sikergyanús...

Ki itt belépsz...

A Black Isle nevét még a legeldugottabb földalatti kazamatában settenkedő kobold is ismeri. A Fallout, a Baldur's Gate és az Icewind Dale fejlesztőit nyugodtan mondhatjuk az RPG-k tanítómestereinek, ám a Reflexive neve talán csak a mindent bejáró kószák előtt lehet ismert – ők a Star Trek: Away Team és a Zaxx: The Alien Hunter nevű izometrikus kis gyöngyszem készítői. A játékok grafikája igazán kellemes volt, és a kaliforniai fiúk úgy gondolták, hogy ez a szépség igazán egy CRPG-ben érvényesülne, felkeresték hát a műfajban igazán járatos Black Isle-t.

A „fekete-szigetiek" a Fallout híres SPECIAL nevű osztálynélküli, nyíltvégű karakterfejlesztési szabályrendszerét adták ajándékba a fejlesztőknek. Ez nevét az őt alkotó hét alaptulajdonság kezdőbetűjéből kapta: Strength (erő), Perception (érzékelés), Endurance (ellenállóság), Charisma (karizma), Intelligence (intelligencia), Agility (ügyesség), Luck (szerencse). Emellé jönnek a különböző képességek és egy kiemelt képesség (Tag Skill), valamint a játékban szereplő 4 fajra jellemző jellegzetességek (treats és perks).
Természetesen kissé át kellett alakítani a rendszert, mivel a FO-ban nem volt mágia. A Lionheart-ban a varázslatok a képességekhez kötődnek, így karakterünk fejlődésével válnak egyre erősebbé. Összesen 60 különféle bűbáj került be a játékba, amelyek három mágiakörbe tartoznak.
A másik elemi változás a rendszer átültetése valósidőbe, hiszen a Fallout körökre osztott játék volt. Az ott megtalálható AP, vagyis akciópontok, melyek alapvetően egy-egy forduló lépésszámát határozták meg, itt karakterünk gyorsaságát növelik, úgy mozgásban, mint a csatákban, és a támadásban.

A Lionheart egykarakteres lesz, azaz csak főhősünket irányíthatjuk. Természetesen kalandjaink során társaságunkba fogadhatunk különféle embereket, és idézhetünk magunk mellé mágikus lényeket, ám mindezek önálló életet élnek. Érdekesség a többjátékos üzemmód, ahol a szóló küldetéseket négy játékos játszhatja végig. A játékmenet ez esetben dinamikus lesz, vagyis a megjelenő ellenségek száma és ereje csapatunk nagyságától, és tagjainak erősségétől függ.

A sztori maga elég izgalmas és fordulatos. A harmadik keresztes hadjárat végén, 1192-ben Oroszlánszívű Richárd egyik tanácsadója javaslatára celebrált egy szertartást, mely szakadást idézett elő a valóság szövedékében. Varázserejű lélekszerzetek áramlottak elő, és nem találván saját fajtájukat, belevették magukat állatokba, emberekbe, növényekbe, és magába a földbe. Az emberiség jövője örökre megváltozott…
A játék jó 400 év múlva, 1588-ban, a sötét középkor végén, a reneszánsz hajnalán kezdődik, így az épületek, fegyverek is erre a korra jellemzőek lesznek. A Velocity motor ezt a világot előre renderelt hátterekkel jeleníti meg. Érdekesség, hogy a karakterek 3D-s modellek, melyeket a motor valósidőben alakít át 2D-s sprite-okká, és „mos bele" a háttérbe. A 9 fő terület 100 térképén kb. 100-féle ellenség és NPC, valamint 100 küldetés vár ránk. A készítők 40-60 órányi játékot ígérnek, melynek végkifejlete természetesen teljesen tőlünk függ.

Mivel a játék semmiféle 3D-s hókuszpókuszt nem használ, a gépigénye is meglehetősen emberi: kb. PIII 300, 64 MB RAM, és akár egy mezei 8MB-os videokártyán is elkocog. Ezt csak üdvözölni tudom, az eddig képek és a fent leírtak alapján egy igen kellemes, remek hangulatú CRPG-t vehetünk kezünkbe hamarosan.

]{redenc

A FAJOK

A katasztrófa miatt az emberiség négy fajra szakadt: a Pureblood (Tisztavérűek) nemzetsége, mint neve is sejteti, a megrontatlan, igaz emberek faja, mely Európa nagy részét uralja. A

Sylvant faj az elemekhez kötött lélekszerzetek befolyása alatt áll, mágiájuk igen erős, de fizikailag gyengék. A Demokin imp- vagy szörnylélek vér-

vonalat tud felmutatni, ügyesek, és mágiájuk is fejlett, és igen okosan és jól vegyülnek el a Tisztavérűek között. A Feralkin vérében vadállat-lélek lakozik, ezért erejük brutális, a mágiával szemben ellenállóak.

STRATEGY FIRST
OBJECT SOFTWARE
WWW.STRATEGYFIRST.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

PRINCE OF QIN

Az uralkodó elrendelte – legyünk öngyilkosok, de valahogy nem volt szívünk engedelmeskedni, helyette magánnyomozásba kezdünk az ókori Kínában...

Meglehetősen későn futott be a Strategy First augusztusi üdvöskéje, a Prince Of Qin, ami nem a „Királynő hercege" címet takarja tréfásan írva, hanem a kínai történelem egyik legkétesebb megítélésű dinasztiájának örökösét. Sajnos az angol és a magyar nyelvekben tökéletesen eltérő módon jelennek meg a kínai nevek, kifejezések, így én egy oldalvágással rögtön át is térnék „magyarkínai"-ra, és ismét felkonferálnám elemzésünk tárgyát... A későn jött trónkövetelő tehát a „C'in hercege", amely egyébiránt egy történelmi akció RPG-t fed; Diablot hosszas párbeszédekkel, avagy kínai Baldur's Gate-et (vagy még inkább Tormentet) kattintgatós öldökléssel. És persze sok egyebet...

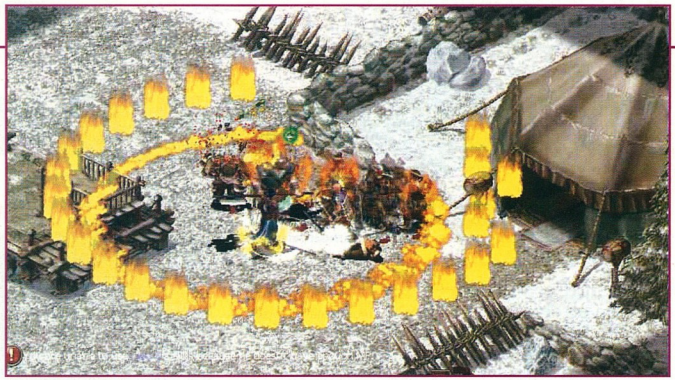
Egy kis történelem
Az előzeteseket böngészve, a kínai fejlesztőcsapat lelkes tagjaival készült interjúkat olvasva úgy tűnhet, hogy Kína legtündöklőbb korszakát igyekeztek megragadni, az i.e. III. század végét, ahol a rohanó húszas évek („roaming twenties") nem a ragtime-tól voltak hangosak, hanem a Nagy Fal építésének csöppet sem vidám munkálatainak prelúdiától. Hősünk Fu Szu, Jing Cseng fia éppen a 'Falnál felügyeli a dolgos népek áldozatos munkáját, amikor futár érkezik. Az uralkodó üzent, s elrendelte, hogy a fia kövessen el öngyilkosságot. Garfieldal élve „az ilyen, az ember egész napját tönkreteheti", így érthető, hogy Fu nem hajlandó engedelmeskedni, ezért persze üldözötté válik, de egyben nyomozóvá is, aki a furcsa parancsról akar többet megtudni. Nos, a valóságban Fu szó nélkül végzett magával, az ediktum pedig egy olyan embertől érkezett, akinek rövid, 15 éves uralkodásáról történelemkönyvek így értekeznek: „Jing Cseng a nagy uralkodó címet vette fel (huangti), a későbbi források ezért C'in Si huangti" néven emlegetik."...

„Az országban kíméletlen terrort vezetett be..." „...politikájával való legcsekélyebb elégedetlenség hírére az egész környékbeli lakosságot kiirtották..." Emellett persze Kína későbbi fejlődése szempontjából jelentős lépéseket tett, mindenesetre a készítők, pl. „charming"-nak (elbűvölő) nevezték ezt a korszakot; nekem nem tűnik annak (lásd box).

Kezdeti gyötrelmek
Bár a hivatalos források 80-100 játékóra végigjátszási időt állapítanak meg a POQ-hoz, és emiatt a kezdeti benyomások, nehézségek talán nem esnek olyan nagy súllyal a latba, azért pár sorban kitérnék az első órák gondjaira-bajaira. Nálam rögtön a telepítésnél problémák adódtak, az Object Software ugyanis elfelejtett normális szabadhely-ellenőrzőt implementálni segédprogramjába, ráadásul a readme fájl szerint feleannyi tárkapacitás szükségeltetik a játéknak, mint amennyit az a valóságban követel (2.4 giga üres hely kell telepítéskor, 1.7+ GB adat megy föl). Az olyan apróságok, mint a wav-ban tárolt zenék és hangok (2x400 mega) vagy a 100 MB-os, amúgy 3 percre rúgó, „egynek elmegy" besorolású intro-videó már meg se leptek. Azt, hogy a kódolók nem csúcsszakemberek voltak, később is érezhetjük, pl. a pályák közötti töltési időből, a túlzott memóriaigény miatti swap-pelésből adódó zeneakadozásokból stb. (Természetesen a teljesítmény nagyban függ az adott géptől, de teszem azt a Dungeon Siege-nél ezek valahogy nem jelentek meg...)
Itt említeném meg azt a rendkívül kellemetlen, a játékunkat végigkísérő vonást is, ami „apró betűméret" névre hallgat, és egy 15"-ös monitoron 640x480-as felbontás felett kifejezetten káros az ember látószervére. Tekintve, hogy olvasnivaló akad bőven, aki nem szeret hosszasan 5x5 centis

AZ 5 ELEM

Aki látta az Öt nindzsa elem című „fantasztikus" filmalkotást, az talán tudja, miről beszél a játék, amikor nem négy, hanem öt elemet emleget. A kvintettet a fém, a fa, a föld, a víz és a tűz képezi. Fenti sorrendben gátolják egymást; víz, fa, tűz, föld, fém (víz) sorrendben pedig segítik. (Tehát pl. a fa segít a tűznek, a víz gátolja a tüzet, a fém gátolja a fát, de segít a víznek.) Ez magában a varázstárgyakban is megmutatkozik, illetve a ránk támadó lények képességeiben is. A vizes gonoszok specialitása a fagyasztás, a fához rokoníthatóké a mérgezés, a tűzé a vakítás, stb. A tárgyakkal való manipulációkat ez a rendszer roppant érdekessé teheti, hiszen az elkövetkező ütközeteinkre plusz elemi sebzést vagy attól védő relikviákat eszkábálhatunk össze, gyárthatunk/gyártathatunk.



EGY KIS TÖRTÉNELEM

„C'in Si huangti rendkívül kegyetlen törvényei a legkisebb bűnt is kímélet-lenül megtorolták. Sok esetben brutális testi csonkítás: az orr levágása, a térd szétzúzása, a bordák kivágása volt a büntetés. A legenyhébb halálbüntetésnek a lefejezés számított, de emellett a kivégzéseknek olyan nemeit is bevezették, mint a kettéfűrészelés, szekerekkel való szétszakítás, élve eltemetés, felnégyelés, stb. Kivételesen súlyos bűnökért nemcsak a vétkesek, hanem három nemzedékre kiterjedően családtagjaik is halállal

bűnhődtek." Emellett viszont írás- és pénzreformot, egységes súly-, hossz- és űrmértéket vezetett be, utakat, szállítócsatornákat épített, grandiózus építkezésekbe kezdett. Uralkodása első feszültségekhez és hatalmas felkelésekhez vezetett, melyekből végül Liu Pang került ki győztesen, aki megalapította a dicsőséges Han-dinasztiát, mely a C'in-nel szemben nem 15, hanem közel 400 évig maradt fenn...

dobozkákra meredni, az ne nagyon vágjon bele a c'in-i Kína föl-fedezésébe.

A C'in birodalom á'la Object Software

Nem vagyok nagy híve a „vessünk alá mindent a grafikának" elvnek, de az amúgy meglehetősen unalmas Dungeon Siege meggyőzött, hogy van alternatívája a klasszikus ál-3D-s nézetnek, a látvány párosulhat használhatósággal. Kína azonban még a régi, Baldur's Gate-ekből megszokott perspektívából köszön vissza, ami tulajdonképpen nem nagy baj, így legalább (majdnem) mindig látszik minden, áttekinthető és barátságos a játéktér. A kezelőfelület apró ikonokkal igyekszik segíteni, és hotkey-ekből is tucatnyit nyomogathatunk különféle funkciók kényelmes előhívása végett. Ilyen szempontból rendben lennénk, félórás tanulással csípőből zongorázhatunk végig a karakterlapon, auto térképen, küldetéseken, naplón, stb. Hősünk, illetve a később hozzácsapódó, PC-vé előlépő NPC-k ábrázolása kissé futurisztikus, no persze i.e. 210-es szemszögből nézve, de nyilván nem vártuk, hogy bronzfegyverek és egyéb rusztikus tárgyak képezzék a fölszerelésünket. A lakók és a táj elfogadható kinézetűek, messze állnak a valósághűségtől, de jól visszhangoznak a felhasználók (és a T. olvasók) által minden bizonnyal nagy mennyiségben látott nindzsás és kung-fu-s filmek világát. Épp e hasonlítás kapcsán jegyezhető meg, hogy nekünk, európaiaknak - hacsak nem vagyunk a téma elhivatott rajongói - nehéz reflexből megkülönböztetni a keleti kultúrák képviselőit, pl. a japán világba helyezett Throne Of Darkness-ben kb. hasonló külsejű (bár szebben megrajzolt) épületek, szereplők kaptak helyet. Sajnos a beszédekkel már egyáltalán nem lehetünk kibékülve, a klisé hangkiosztáson (első példaként a tipikus, enyhén mély, „jól szituált" hangú hős hozható) nem csak közepes fokú lélektelenség érződik, hanem némely angol nyelvleckés oktatófilm is földereng; szép, tagolt, érthető British English-t hallgathatunk. Zene terén jobb a helyzet, autentikus hangszereken a klasszikus kínai népzene által használt pentatonikus skálák szólalnak meg az aláfestő darabokban, viszont a küzdelmek alatt előcitált mély fúvós (valami keleti harci kürt lehet?) f-g hajlítása egy idő után roppant bosszantó. Ráadásul nem túl dinamikus a zene-esemény szinkronizáció, azaz előfordulhat, hogy azzal, hogy a látókörünkön kívül reked ellenlábasunk, „elindítja" a falu kellemes dallamait, aztán véletlenül közelünkbe ér, és hirtelen váltással zavarva nyugalmunkat előtolakodik a csatadal. Ez viszonylag apró negatívum, ha akarom észre se veszem vagy inkább tolerálom, tehát a zene mellé tehetünk egy plusz jelet.

Karakterek, fejlődés, tárgyak...

A legtöbben szeretnek menő, de legalábbis életerős, közkedvelt kifejezéssel élve tápos karakterekkel játszani; a magányos „lúzer" nem eladható figura, CRPG-kben elvétve vagy egyáltalán nem találkozhatunk vele. Itt is mindjárt egy herceggel indulunk, leendő csatlósaink (akik amúgy max. 4-en lehetnek) is olyan emberek, akikkel nem szívesen keverednék még csak szópárbajba sem. Ahhoz, hogy megkaphassuk – illetve az erre vágyók megkaphassák – a fokozatos fejlődés élményét, elengedhetetlen a megfelelő háttérmunka (szabályrendszer, tesztelések, stb.). Sajnos e téren nagyon úgy tűnik, hogy az internetes fórumok látogatásához nem szokott próbálkozókat könnyen a kudarctól keserű élmények érhetik. Gondolok itt arra, hogy a szintlépésekkor nem megfelelő helyekre rakott fejlődéspontok miatt hamarabb halhat hősünk, és ilyenkor hiába él még a csapat többi tagja, a program jelzi, hogy The End, azaz itt a vég. Ha kollégáinkat öleli át a halál (ami alatt egy sima nulla életpontba kerülést értek), akkor ők kikerülnek a csapatból, és

ilyenkor általában töltögethetünk is egy sort. Azért nem a legszerencsésebb ez a megoldás, mert főképp az első időkben gyönge még a társulat, de később is érkezhet olyan, méreggel vagy egyéb rákfenével átitatott marás, mely pillanatok alatt végez a parti egyik-másik kiválóságával. A szintenkénti 10-10 pontot egyébként a megszokott főértékek (erő, ügyesség, bölcsesség, állóképesség) mellett a hozzáértésre („savvy") is tehetjük, ami elősegíti a tapasztalati pontok (xp) szerzését. Szakértelmeket és képességeket is kaphatunk, ezeket szintenként 1 (azaz egy) pont elosztásával növelhetjük, illetve a képzett karakterek ebből a pontból vehetnek föl egy újat. Ezek általában egy-egy extra támadási formát adnak, vagy fegyverkovácsolásra, varázstárgy készítésre szolgálnak. A spec. támadásokat hotkey-ekhez rendelve harc közben villámgyorsan megszabhatjuk, hogy a bal, ill. jobb egérgomb melyeket csalja elő. Ami méltányolandó, hogy a karaktertapunk tárgylistáján a legnagyobb kard, páncél is csak egy négyzetet foglal el, így a rendezgetéssel nagy halom felszerelés esetén sem kell bajlódnunk. A megfelelő szakértelem, ill. NPC révén varázslattal megdelejezhetjük cuccainkat, különféle komponensek belenyomkodásával. (Sima tárgyakat is készíthetünk, és ezeknél sem mindegy, hogy pl. íjnál milyen állatból nyerünk ki int.) A varázslathatások az öt elem (fém, fa, víz, tűz, föld) jellemzője alapján számolódnak ki, speciális effektek (pl. fagyasztás) és elemi sebzés is képezhetik a mágikus többletet.

Kalandok és harcok

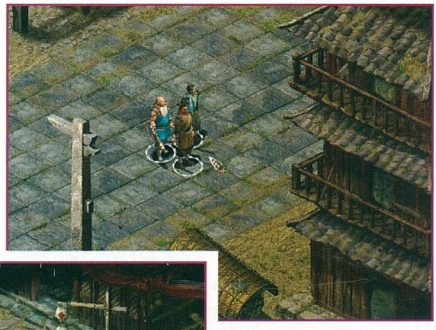
A harcokban aztán mindenki előveheti(-né) legjobb egerét a megfelelő csapkodáshoz, de sajnos itt (is) elvégzi ezt helyettünk a program; egyrészt automatikusan támad ellenfeleket (rohan is utánuk, amit meg nagyon nem kéne), másrészt egy kattintás után valamelyik fél haláláig részt vesz a püfölésben. Csapatunknak nem nagyon szabható meg formáció, a szép számban előforduló csatározások miatt ez sem épp üdvözítő korlát. Talán jobb lett volna egy körökre osztott, megfontolt taktikát igénylő harcrendszer... így marad a kicsalogatós taktika, meg az „üss és fuss" módszer.

A kalandok terén jobb a helyzet. Maga a főszál ígéretesnek tűnik (azzal gondolom nem árulok el nagy titkot, hogy az Egyesült Államokban augusztus közepén megjelent játékot nem volt időm végigvinni), árulás, konspiráció, gonosz rokonok, szóval sok minden van benne. Az persze kérdés, hogy mindez mennyire alkot egységet a „vegyél nekem egy bőrkabátot", „hozzál ezt meg azt a levesembe" kalandokkal, melyek szerintem tökéletesen nélkülözhetőek lennének. Hercegek volnának vagy mi, ezek az egyszerű kihívások nem illenek hozzánk, és igen idegesítő, hogy az ellenséges egységek meg pont úgy vannak megtervezve, hogy az adott város apró-cseprő ügyeit hanyagoló, az azokért járó jutalmat nem begyűjtő játékos minimum izzadjon meg a legyőzésükbe, de inkább ne is tudjon továbbjutni.

Ami nem tetszett

Talán kissé túlzottan kritikus hangvételűre sikeredett a véleményformálásom, ennek ellenére kérem, mindenki vegye figyelembe, hogy a gondok jó része egy átlagos akció-RPG-s számára nem jelent sem akadályt, sem hátráltató tényezőt. Nem mintha lebecsülném az átlagos akció RPG-seket, mindössze kétlem, hogy olyan problémák, mint a tettetett korhűség, a „mi ez Kínareklám?" vagy a „láttam már ilyet 67 játékkal ezelőtt" sokaknál fennállna. (Más helyeken az ilyesmit kukacoskodásnak nevezik.) Ha ezek valakit nem érdekelnek vagy képes felülemelkedni rajtuk (leghelyesebb megoldás!), akkor azért sok örömet lelhet a Prince Of Qin-ben; tápolhat kedvére, megismeri Kína dicső múltját, egynémely szokását, kellemes dallamokkal gazdagodik, és csak olykor-olykor húzza fel magát a program ilyen-olyan hülyeségén.

sajoati



AZ AKCIÓ RPG-K KORSZAKA?

Nagyon úgy tűnik, hogy a CRPG-k domináns műfajává az akció RPG-k válnak, a Morrowinden és a Forgotten Realms mosolycsalogató világán játszódó Neverwinter Nights-on kívül idén sem volt számottevő jelentős próbálkozás. A Dungeon Siege eljövetelével viszont újra föllángol a végtelen szörnyölések, a hack&slash világa. Ilyen szempontból a Prince of Qin üdítőleg hat a rengeteg párbeszédével, az egy döntéssel elrontható küldetéseivel. Továbbra is várhatunk azonban egy olyan bátor próbálkozóra, aki mind hangulatilag, mind történetileg kiemelkedőt alkot, korszerű technikai háttérrel. Számomra az utolsó hasonló kísérlet az Anachronox volt, de még az is rendelkezett hibákkal. Lehet, hogy nem létezik tökéletes játék?

MINIMUM CONFIG: PII 266, 128 MB RAM, DX 8.0, Win98/2000/XP, 1800 MB HDD
JAVASLAT: PII 900, 256 MB RAM,

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: LAN

Nightstone
PC.GAMES - 2002/6 - 56%

Throne Of Darkness
PC.GAMES - 2001/3 - 71%

- Nagyon sok infó Kínáról
- Ötletes tárgyrendszer
- Kissé elavult grafika
- Ismétlődő zenék
- Rossz harcrendszer

69%

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE
RED LEMON STUDIOS
WWW.FARSCAPEGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

FARSCAPE

A Csillagközi szökevények címen ismert filmsorozat egy galaktikus térugrással a tv-ből máris a képernyőkre érkezett, hogy ott is rajongókat szerezzen.

Egyeztessük óráinkat

Lehet, hogy első hallásra senkinek nem ugrik be a filmsorozat, de annak idején nálunk is lement néhány rész (lehet, hogy csak egy, nem emlékszem pontosan). Ez úgy 2000 elején volt, és sajnos én valószínűleg kihagytam eme sci-fi remekművet. Minden bizonnyal az, mert Amerikában nagy sikernek örvend, és a SCI-FI Channelen már a harmadik szériánál tartanak. Persze az amerikaiak véleménye nem mindig jelenti a követendő értékrendet. Annyit érdemes azért róla tudni, hogy első ránézésre eléggé Star Trek utánzatnak tűnik, mivel itt is vannak lézerfegyverek, meg torzabbnál torzabb fejek, de szerencsére elég fantáziájuk van a készítőknek, így nem lehet ok a panaszra. Mivel jómagam nem örvendhettem a Farscape filmes látványvilágának, kénytelen leszek szigorúan csak a játékra hagyatkozni, és nem összehasonlítani azt a filmmel.

Első benyomások

Két kattintással elindítva a játékot máris egy komoly negatívummal találkoztam a játékban. Ugyanis az intro és az előtte lévő cégeket reklámozó feliratok (illetve minden videóbetét) nem hajlandók csak 640x480-as felbontásban teljes képernyőben futni. A többi felbontásban a képernyő baloldalán egy kisebb ablakban nézhetjük végig őket. De ezt még sikerült némi morgás és csámcsogás után lenyelnem, és kíváncsian indítottam új játékot. A menüt áttekintve szomorúan tapasztaltam, hogy semmiféle multiplayer nincs a játékban, ám már futottam is tovább az édes játékmezők felé. Ezután megláttam az első képet, és átsuhant arcomon egy halvány mosoly, ez igen, elég kellemesen kezdődik – gondoltam. Teljesen 3D-s terep, ebből adódóan forgatható kamera, zoomolási lehetőség.

Játékélmény

A grafikai részre, azt hiszem, nem lehet panasz a Farscape-et illetően, hisz használja a ma már szinte követelménynek számító T&L technológiát, amitől igen szép képet mutat. Színes fényekkel és különös élőlényekkel fűszerezett, eleinte érdekes helyszínek során kell magunkat átküzdeni. Egy-két órányi játék után viszont mint a villám, úgy csapott belém a felismerés, hogy a Diablo sci-fi másával játszom, habár kevesebb lehetőséggel. Még néhány órányi játék után rájöttem, hogy a Farscape nem is tud mást felmutatni, csak hogy megyek és lövök (akárcsak a Diablo, csak ott ütök-vágok). Ebből adódóan elkezdtem keresni legalább néhány RPG-s elemet, mint szintlépés, képzettségek vagy valami. De sajnos semmi erre utaló nyomot nem találtam. Karakterünk képére kattintva csak néhány szó esik arról, hogy miben is jó az adott karakter, de fejlődésről szó sincs. Igaz, a végén pozitívumnak írom a jól kidolgozott karaktereket, de ezt inkább a külsejükre (már amit a filmből látott képek alapján tudok), és a személyiségükre értem. Mert egyetlen kellemes dolognak csak a karakterek jól felismerhető és elkülönülő személyisége írható fel. Ezt a közöttük folyó párbeszédekből érezhetjük át, ha nem nyomjuk tovább őket, de ekkor elveszítjük azt a kis élményt, amit a játék adhat.

CLAUDIA BLACK

Claudia Black, aki a sorozatban Aeryn szerepét játssza, úgy tűnik, vonzódik a sci-fi műfajhoz. Ugyanis láthattuk már őt a Pitch Black című alkotásban, mint Shazza. Sajnos a szexis színésznő abban a filmben nem mutathatta meg briliáns színészi képességeit, ugyanis jobb létre szenderült a sötétséget kedvelő idegen lényeknek (és talán nevének) köszönhetően. További nagyobb szerepeket nem kapott, ám a játékban Aeryn karakterének hangját is ő adta, mint ahogy minden más szereplőnek a filmből ismert saját hangja hallható a játék során.

A környék és élőlényei

A Diablo-hatás újabb példája: az egyetlen békés hely, ahol nem rohangálnak különös lények az utcákon, a város, ahová minden küldetés után automatikusan visszatérünk. A város maga viszonylag szépen néz ki, habár egyhangú mivolta miatt könnyen el lehet benne tévedni. Itt is találunk „embereket", akiktől vásárolhatunk új fegyvereket, gyógyító cuccokat, lőszereket, illetve kihasználhatjuk a gyógyító ember ingyen szolgáltatását. Rajtuk kívül csak néhány emberrel beszélhetünk a városban, akiktől a küldetéseket kapjuk. Elég nagy hiba, hogy a térkép nem jelzi semmivel, hogy hol tudunk vásárolni, illetve gyógyítani. Igaz, ez csak két helyszín, de mivel a város igen nagy kiterjedésű, nem kevés időnkbe fog kerülni, mire megtanuljuk, merre is kell mennünk. Viszont miután elhagyjuk a várost egy újabb küldetéshez, hogy megoldjuk az itt kialakult intergalaktikus konfliktust, az eleinte különleges helyszínek később elveszítik varázsukat, és egysíkúvá válnak. Az volt számomra a legszembetűnőbb dolog, hogy nem tudtam eldönteni a külső helyszíneknél, mikor vagyok a szabad ég alatt, és mikor valamilyen barlangban. Azt is csak azért tudtam, hogy épületben járok, mert ott különböző ismeretlen funkciójú jövőbeli kütyü volt mindenhol. Tehát ezeken az épületeken kívül odakint a bolygó felszíne egy kopár világ, ahol a néhány furcsa formájú növényen és a ránktámadó lényeken kívül semmi más nem fogad. Úgy tűnt, hogy azért nincs több aljnövényzet, illetve fatípusú dolgok, hogy minél könnyebben le tudjuk lőni az ellent. Róluk csak annyit szólnék, hogy nem sok fajta van belőlük, hogyha a formájukat nézzük, ám itt is alkalmazták a készítők azt a jól bevált dolgot, hogy „minek készítsünk egy új szörnyet, színezzük át más színűre, és máris kapunk egy újat". A másik fontos tényező manapság egy játéknál az ellenfelek MI-je, vagyis a mesterséges intelligencia. Na ez az, amit nem lehet egy lapon emlegetni a Farscape-pel. Ugyanis arról szól a dolog, ha valamelyik ellenfél meglát minket, akkor rögtön odajön, hogy jól leőhessük. Nincs olyan, hogy különböző lények másképp viselkednének, mindenki birka módjára próbálja elpusztítani a jófiúkat.

Csapatmunka vagy fejvesztett rohangálás

Mivel a játék doboza is azt hirdeti, hogy ez egy csapatalapú akció-játék, ezért az elsőre kellene szavaznom, de mivel végigjátszva megtapasztalhattam igen behatóan a játék ezen részét, így kénytelen vagyok az utóbbira voksolni. Egyszerre egy karaktert irányíthatunk ténylegesen, a többiek azt követik. Csapatunk összesen három főből állhat, de nem cserélgethetjük őket, ezeket a szereplőket mindig a történet határozza meg. Az egyetlen szabadság, hogy bármikor átválthatunk a másik karakterünkre a játék folyamán. Néha (de tényleg néha) kénytelenek is vagyunk átváltani egy másik karakterre a továbbjutás érdekében. Ezeket az eseteket kivéve viszont végigjátszhatjuk úgy a játékot, hogy csak egyetlen karaktert irányítunk.

Összesítve

Tudom, hogy elég lehúzóra sikerült ez a cikk, de tényleg nem tudtam sokkal jobbat írni róla, mikor az az érzés kavarog bennem, hogy ez egy sokkal jobb játék is lehetett volna. Egy kicsit több odafigyeléssel és energiával akár toplistás program is válhatott volna belőle. Így csak egy egyszerű élmény, amelyet rövid időn belül végigjátszhatunk, majd felrakjuk a polcra. Talán ha kicsit több szabadság lenne benne, nem ragaszkodnának ennyire a történethez, akkor igen, azt mondom, jó játék. Vagy ha egyszerű fejlődési rendszert beleraktak volna, máris színesítette volna a végeredményt. Ám így annyira klisés lett a Farscape, hogy csak az igazi fanatikusok veszik a fáradtságot, hogy játszanak vele huzamosabb ideig. Azért remélem, hogy lesz olyan, akinek igazán tetszeni fog, és megcáfolja az én véleményemet, mert hátha csak engem nem fogott meg a játék varázsa (pedig eleinte még igen).

Crowie

AZ ANIMÁCIÓKRÓL

A játékban és filmben egyaránt szereplő Moya nevű űrhajó egy leviatán nevezetű élőlény, amely szó maga is szörnyet, óriási lényt jelent. Eme biomechanikus lénynek egy – fantáziadúsan – a pilóta néven emlegetett

lény az irányítóközpontja, amelyet, mint a Rygel szereplőjét is, Sean Masterson, Tim Mievelle és Matt McCoy keltette életre a filmvásznon, számítógépes animációkról lévén szó. Ám ők mégsem vettek részt a játék készítésénél.

A FILM RENDEZŐIRŐL

Pino Amenta és Peter Andrikidis, a rendezőpáros nem először mutatja meg közös munkáját a filmvásznon. Az idén hazánkban elkezdődött „A vadak ura" című sorozat szintén az ő kezük nyomát viseli. Sőt, Amerikában e két sorozat szinte egyidőben indult az 1999-es évben. Ezen kívül a két rendezőnek volt két külön alkotása is,

amelyek már nem sorozatok, hanem önálló filmek voltak. Hogyha valaki kíváncsi a filmsorozatra, és az azzal kapcsolatos információkra, akkor látogasson el erre a címre: www.sci-fi.com/farscape.

MINIMUM CONFIG: PIII 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D gyorsító kártya, DirectX 8.1, 450 MB HDD
JAVASLAT: PIII 700 MHz, 128 MB RAM (256 az XP-hez), 32 MB-os 3D gyorsító kártya T&L támogatással

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Fallout 3	Project Eden
	Nincs	97%	PC.GAMES - 2001/3 - 95%

- \+ Filmsorozat adaptáció
- \+ Jól kidolgozott karakterek
- \- Hamar unalmassá válik
- \- Zenei része elég gyenge
- \- Végtelenül egyszerű és rövid

65%

75 **ANTZ EXTREME RACING**
Egy újabb rajzfilm-adaptáció, ezúttal Z, a hangya története alapján, szerencsére a jobbik fajtából.

SZIM/SPORT

Alighogy összevontuk a sport és szimulátor rovatokat - melyre a sok átfedés miatt volt szükség -, játékok garmadája áramlott a szerkibe, mindössze két előzetesnek hagyva helyet. Megjött a Doki szerint Championship Manager vérőnek számító Total Club Manager az EA-tól, és pár olyan játék, amit a magyar forgalmazók nem is hoznak az országba (Anzt Extreme Racing, FourFourTwo). Mindezt megkoronázandó pedig megérkezett az EA Sports sorozatának második legfényesebb csillaga (a FIFA-ra még picit várni kell), az NHL 2003 is. Soha rosszabbat.

TARTALOM

69 | WWE RAW
A modenkor gladiátorai ismét a PC-k képernyőin szedik darabokra egymást

70 | TOTAL CLUB MANAGER 2003
A váratlanul előkerült EA focimenedzser, méltó ellenfele lehet a hosszú ideje egyeduralkodó Championship Managernek

71 | MADDEN NFL 2003
Bár az amerikai foci nem tartozik itthon a legnépszerűbb sportágak közé, azért az EA Sports tálalásában határozottan kellemes darabot kaptunk

72 | FOURFOURTWO
Az SCi próbálkozása a focimenedzserek zárt világában. Ráadásul kezdetnek nem is rossz...

73 | ANTZ EXTREME RACING
A filmmel ellentétben Z, a hangya a monitorok előtt a fiatalabb korosztályt célozza meg

74 | STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1
A szűkös repülőgépszimulátor-piacon örülni kell minden próbálkozásnak

76 | MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Fantasztikus gyorsulás, hihetetlen sebességek... minden együtt egy vérbeli arcade motorversenyhez

78 | NHL 2003
A legendásan jó hangulatú NHL sorozat legújabb része sem okoz csalódást

ELŐREJELZÉS

Dirt Track Racing 2	2002/09	Take 2 Interactive
Links 2003	2002/09	Microsoft
TOCA Race Driver	2002/09	Codemasters
Combat Flight Simulator 3	2002/10	Microsoft
Bird Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
NASCAR Thunder 2003	2002/10	Electronic Arts
Need For Speed: Hot Pursuit 2	2002/10	Electronic Arts
Trophy Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
FIFA Soccer 2003	2002/11	Electronic Arts
WWE RAW	2002/11	THQ

TOPLISTA

1. 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
6. Tiger Woods 2002	Electronic Arts
7. Virtual Pool 3	Interplay
8. Virtua Tennis	Empire
9. Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10. Trophy Bass 4	Sierra

THQ
ANCHOR INC.
WWW.WWE.COM
2002. NOVEMBER

WWE RAW

Bár a pankrációt Magyarországon viszonylag kevesen ismerik, mégis szinte mindenkinek van valamilyen – többnyire kedvezőtlen – véleménye róla. Nézzük hát, mitől is őrülnek meg mégis oly sokmilliónyian világszerte.

Egy, csak egy legény van talpon a vidéken!

Wrestling, azaz pankráció. A legtöbb ember gondolkodás nélkül vágja rá, hogy agyatlan izomemberek látszatcsatájáról szól, semmi többről. Ugyanakkor gondolkodás nélkül vágja Hogan, esetleg most már Rock nevét. Aki ennél egy picit jobban megismeri, rájön, hogy csak félig van igaza: bár valóban izmosak a pankrátorok, és valóban látszatverekedést folytatnak (ennek ellenére rendszeresek a sérülések… naná, próbálna csak meg bárki közülünk hasast ugrani mondjuk 3 méter magasból egy másik emberre – inkább ne próbálja ki senki!), de ezt hihetetlen látványos színvonalon és szórakoztatóan teszik. Az agyatlanságról pedig kiderül, hogy van közöttük harvardi diplomás és olimpiai bajnok egyaránt (meg különben is: egy élő adásban elmondott interjúhoz azért valamennyire csak fel kell készülni – elárulom, a magyar kereskedelmi tévék egyikéhez sem mehetnének híradót vezetni… annál lényegesen kevesebbet bakiznak ☺).

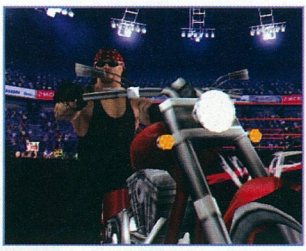
Én ugyan elfogult vagyok a pankrációval – hiszen rajongóvá váltam évekkel ezelőtt – de azért megpróbálom tárgyilagosan megvilágítani, mitől is lehet érdekes ez az egész cirkusz. Igen, ez az első, amit el kell fogadni: a wrestling egy showműsor, szórakoztató magazin, nem szabad sportműsori elvárásokkal tekinteni rá. Olyan, mint egy folyamatos, hétről-hétre bonyolódó szappan-opera, de mindez élő egyenes adásban.

Leegyszerűsítve: ez az amerikai Barátok közt – bár annak színvonalát most véletlenül sem próbálnám meg minősíteni – csak pergőbb, látványosabb és grandiózusabb kiszerelésben. Nézők tízmilliói szegezi a képernyők elé hétről-hétre Amerika-szerte, és persze mindenfelé a világon. A másik nagyon fontos a sztorik, a cselekmény, a háttér ismerete: ha valaki megnéz egyetlen adást, még nem tudja megragadni a lényeget, ám ha folyamatában ismeri a történéseket, elkaphatja a láz.

No és a játék: a WWE RAW az első próbálkozás PC-n a WCW Nitro csúfos kudarca óta. A wrestling játékok ez idáig – leszámítva az ősi Acclaim-es Wrestlemania-t – csak konzolokon voltak sikeresek. Hogy ez mitől változhat meg? A grafikával nem lesz gond, elég csak a képekre nézni. A lehetőségeink is sokrétűek lesznek, 35 szupersztár közül választhatunk, azok minden egyes speciális mozdulatával és befejező akciójával egyetemben. Kapunk számos egzotikus meccsfajtát, mint a létrameccs (a díj a ring fölött fellógatott kötélre kerül, melyeket csak létrákról tudunk elérni) vagy az asztalmeccs (ekkor ellenfelünket bele kell vágni egy asztalba) néhány speciális rendezvényt, mint a *Royal Rumble* (ahol 29 ellenféllel kell megküzdenünk egyszerre!) vagy a *King of the Ring* (16 pankrátor 1-1 elleni meccsei, egyenes kieséses küzdelemben). Lehetnek menedzsereink, akik nemegyszer beleavatkoznak a küzdelembe, és az arénán kívül is harcolhatunk, ajtókat betörve, berendezést borogatva. Most először lesz lehetőségünk már a bejáról megtámadni ellenfelünket, és szintén újdonság lesz, hogy a közönség között is harcolhatunk. Mindezt folyamatos kommentálás és azonnali, meccs-közbeni ismétlések színesítik. Ahol mindezt elszúrhatják, az az irányítás. De ezt előre még csak megjósolni sem lehet… novemberben majd minden kiderül.

Aki kedvet kapott egy wrestling-műsor végignézésére, annak a FOX Sport csatornáján érdemes keresgélnie, többnyire este 10 után a keddi, szerdai és pénteki napokon.

JuliuS



ROCK

Hulk Hogan nevét mindenki ismeri,és most egy új sztár bontogatja szárnyait a világhírnév felé: ő Rock (A Szikla), a harmadik generációs pankrátor (nagyapja és apja szintén ezen iparágban tevékenykedett), könyvek társszerzője, TV-sorozatok szereplője (pl.

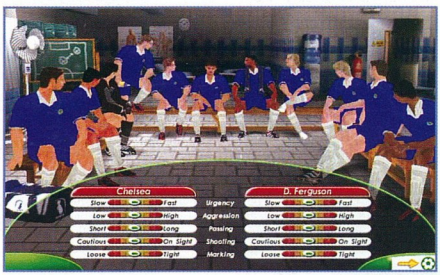
Star Trek), és legújabban mozisztár: előbb a Múmia visszatérben alakított mellékszerepet, majd egy külön filmet írtak karakterének, Skorpiókirály címen. Azóta már egy újabb filmet fejezett be, de mindeközben töretlenül építgeti wrestling-karrierjét is.

FOURFOURTWO

Az EIDOS és az Electronic Arts focimenedzser-játékai mellett, a szép csendben megjelent SCI játékra is érdemes odafigyelnünk.

Nyilatkozna a PC.Games riporterének?

Ha őszinték (vagy inkább realisták?) akarunk lenni, akkor első nekifutásra nem adunk sok sanszot az SCI új football menedzser játékának átütő sikerére. Ennek legfőbb oka, hogy a neves vetélytársak jó pár év előnnyel rendelkeznek, mely lemaradást egy csapásra igen nehéz behozni. Azonban ezt ugyanilyen jól tudják a lelkes készítők is, s alkotásuk éppen ezért kicsit más szemszögből próbálja meg tálalni az edzői világot.



Itt kell előre bocsátanom, hogy természetesen nemcsak az edző, hanem a klubmenedzser szerepében is tetszeleghetünk. Ilyenkor nem annyira a hétvégi meccsre történő testi-lelki ráhangolódással, hanem sokkal inkább egy új klubház vagy lelátó felépítésével, az éves bérletek árainak kikalkulálásával, de akár a büfé árainak megállapításával idegesíthetjük magunkat. Ha erősebb idegrendszerrel bírunk, akkor válasszuk inkább a kispadot: valóban új megközelítésben lesz részünk. A FourFourTwo olyan játékmódokat kínál, melyek igazi csemegét jelenthetnek. A *free play* egyértelmű mindenki számára, csakúgy, mint a *career* mód, amikor is alulról, kis csapattól kezdve válhatunk hallhatatlanná egy hosszú út során. A *Classic* mód az ún. aranykorba repít bennünket vissza, és lehetőséget kínál az 1981/82-es szezon hajdani olasz, angol, skót, francia és német bajnokság csapatainak irányítására – természetesen korhű haj- és ruhaviselettel! A *Legends* mód szembeállítja a múltat a jelennel: Terry Venables, volt angol válogatott játékos és szövetségi kapitány – mint a játék egyik fővédnöke – 20 hajdani nagy, világverő csapatot jelölt ki, melyek helyet kaptak a játékban. A legendás 20 csapat bármelyikét kiválaszthatjuk és játszhatunk velük – a mai nagyok ellen! Van izgalmasabb egy régi Liverpool/Inter/Juventus/... és egy mai Real/Bayern/Roma/... párharcnál? Szerencsére a készítők itt még nem állnak meg, és beépítenek egy *challenge* módot is. Itt az utolsó három forduló alatt várják tőlünk a csodát: vagy megmentünk egy csapatot a kieséstől, vagy megnyerjük vele a bajnokságot a szoros üldözői csoport kíséretében. Ha pedig a fenti játékmódokhoz hozzágondoljuk, hogy mindezt akár egyszerre négyen is elkövethetjük, akkor valóban érdekes elgondolkodni a játék sikerén.

A FourFourTwo persze nemcsak a játékmódokat, hanem a játékmenetet tekintve is sok pozitívummal kecsegtet. Ilyen például a sajtótájékoztatókon való részvétel, ahol válaszolnunk kell a kíváncsiskodó újságírók kérdéseire. Persze bevethetjük a népszerű "no comment" választ is, de ilyenkor könnyen romolhat megítélésünk a szponzorok, a szurkolók, no és a klubtulajdonosok szemében is. Félidőben bemehetünk az öltözőbe (!), ahol alaposan a fiúk lelkére beszélhetünk, pszichológiai érzékünket fitogtatva, mint például: menjünk ki és nyerjük meg a meccset! ☺ Taktikai tanácsokat a mérkőzés alatt is adhatunk bekiabálásokkal és heves mozdulatokkal, persze ügyelve arra, hogy sokan meghallhatják, meglathatják, ha arrogánsan viselkedünk.

Doki

SCI JÖVŐ

Az SCI nevét nem különösebben kell bemutatni senkinek, hiszen a Carmageddontól jobb ajánlólevél szinte nem is létezik ebben a szakmában. Persze az idők változnak, s talán a LucasArts vagy az EIDOS példája a legjobb bizonyíték rá, hogy a múltból ma már nem nagyon lehet megélni. Aki ellátogat a cég honlapjára, az már láthatja is azokat a projekteket, melyek az új utat jelenthetik az SCI további sikereihez – és a csörgő pénzeskasszákhoz. A FourFourTwo is egy az új játékok közül, bár sikerességét nehéz még megjósolni. A megszállott focirajongók és önjelölt edzők ugyanis nemcsak a taktikákban és játékosokban, hanem szoftverekben is válogatósak.

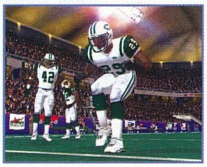
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
MADDEN2003.EA.COM
13.990 FT

MADDEN NFL 2003

Ha a FIFA-t nem is cseréljük le a Madden-re, érdemes lehet egy kicsit elkalandoznunk a tengeren túli foci világába e kiváló program segítségével.

Hihetetlen, hogy van a földön egy hely, ahol a "football" szó hallatán 300 millió ember nem Pelére, Puskásra, Maradonára vagy éppen Michael Owenre asszociál. Pedig a tengerentúlon a foci egészen mást jelent, mint mifelénk: ott 100 kilós, brutális hústornyok között cikázó fürge sprinterek, masszív védőfelszerelésben egymásnak csapódó testek, a levegőben hosszú yardokat átszelő, precíz passzok egy tojás alakú "labdával", és maximum pár másodpercig tartó folyamatos játék jellemzik ezt a modern kori gladiátorshowt. Kíváncsi vagyok, vajon az európai labdarúgás hódítja-e meg előbb az Egyesült Államokat, vagy az amerikai foci tör-e be az öreg kontinensre. Az mindenesetre már a VB-n is kiderült, hogy ha nem is olyan népszerű a mi sportunk "odaát", azért értik az amcsik a játékot. Hogy mi se maradjunk le, jobb, ha elkezdünk ismerkedni az ő játékukkal!

Bár a fejlesztő neve már-már garancia a minőségre, a tavalyi verzió mégsem aratott osztatlan sikert. Nem is csoda, hiszen a játékegyensúly belövése távolról sem volt tökéletes, így sajna a realitások talajától messze elrugaszkodott program született. A dobójáték irreálisan könnyűre, míg a futás szinte teljesen lehetetlenre sikeredett, ami a korszerű grafika és prezentáció ellenére is sokak kedvét vette el a játéktól. A nagy kérdés az volt, sikerül-e ezeket a hibákat kijavítania a fejlesztőknek az új részben. Röviden: sikerült. Kicsit bővebben: végre úgy tűnik, a Madden sorozat nem csak külsőségek terén éri utol az EA Sports nagy neveit (FIFA, NHL), hanem sokkal kiforrottabb játszhatóságot is biztosít a rajongóknak.



Mint említettem, a látvánnyal már az előző évben sem volt gond, de ezt most még tovább fokozták a grafikusok. Új, finomabb mozgások kerültek be a játékba, növelve a képek életszerűségét. Részletesebb lett a futballarénák megjelenítése, a közönség és a pályaszéli alakok kidolgozottsága is javult. Az arcok textúráin is megfigyelhető a fejlődés, a program most már erősen közelíti ezen a téren az NHL sorozat igencsak magas nívóját. Elmondható hát, hogy a kor követelményeinek és a készítőkkel szembeni elvárásoknak tökéletesen megfelelő vizuális környezetet biztosít a Madden 2003.

Játékmódok is vannak szép számmal, a szokásos meccs–gyakorlás–franchise hármason túl (minden eddiginél szélesebb a menedzseri-edzői feladatok köre) lehetőségünk van tetszőleges helyzetekből indított mecscsek lejátszására (Situation), 2 perces küzdelmekre (2-minute drill) és a vadonatúj Mini-Camp kipróbálására. Utóbbi egy 8 minijátékból, és játékonként 4 nehézségi szintből álló sorozat, melyben amellett, hogy a sport különböző alapelemeit gyakorolhatjuk be szórakoztató formában, még az NFL helyszíneit is bejárhatjuk. Itt említeném meg a fantasztikusan részletes Create-a-Player opciót, melyben saját játékosunk megalkotásakor a lehetőségeinknek kizárólag fantáziánk szab határt. Természetesen a játék erőteljes multiplayer támogatottsággal rendelkezik, kezdve a beépített böngészőtől, ami megkönnyíti a bejelentkezést az EA Online-ra, a játékostársak megtalálását segítő menüpontokon át egészen a kizárólag netes játékkal kiérdemelhető extrákig.
Aki tehát a FIFA után valami másfajta fociba is bele szeretne kóstolni, annak nincs más dolga, mint beszerezni a Madden NFL 2003-at. Csak aztán nehogy elfeledkezzetek a jó öreg gömb alakú bőrről a tojáslabda bűvöletében!

Immortal

Sorolj fel 5-féle EA Sports sportágat, EA Sports eredeti játékokért. Címünk: PC.GAMES - EA Sports játék 1325 Bp. Pf.: 315
(Játékszelvény a 114. oldalon)

AZ AMERIKAI FOCI TÖRTÉNETE

A fáma úgy tartja, valamikor a 19. század elején egy labdarúgó megunta a laszti lábbal terelgetését, és a szabályokra fittyet hányva hóna alá kapta a játékszert, és így robogott az ellenfél kapuja felé. Hogy ebből mi igaz és mi nem, azt nehéz lenne megmondani, de tény: az 1800-as évek második felére az amerikai egyetemeken oly népszerűségre tett szert az új sport, hogy 1876-ban a Yale és a Harvard képviselői összeültek, és az angol rögbit alapul véve egységes (ám az európaitól kissé eltérő) szabályrendszert alkottak. Az első évek után, 1880-ban Walter Camp, egy Yale-i játékos tanácsai alapján születtek meg azok a változtatások, melyek mai képére formálták az "amerikai rögbit", így sokan őt tartják a játék atyjának. Ebből az egyetemi közegből nőtt ki az 1920-ban alapított profi szövetség (APFA, később NFL) is. Ahogy a sportág népszerűsége nőtt, új ligák tűntek fel, és igen hamar el is, egyedül az AFL tudott hosszabb időn át konkurálni, mígnem a két franchise 1966-ban NFL néven egybeolvadt. Innentől rendezik a két liga (ma: American Football Conference és National Football Conference) bajnokainak nagy döntőjét, a Super Bowl-t, ami az egyik legnézettebb sportesemény a világon.

MINIMUM CONFIG: PII-500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os videokártya
JAVASLAT: PIII-800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Madden NFL 2002	ESPN NFL 2002
Nincs	LAN/INTERNET	75%	72%

- \+ Szép grafika
- \+ Rengeteg játékmód
- \+ Profi prezentáció
- \- Élvezetes játék
- \- A szimuláció nem tökéletes

90%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
WWW.TOTALCLUBMANAGER.COM
11.999 FT

TOTAL CLUB MANAGER 2003

Az EA birodalom visszavág, és hosszú szünet után most versenyképes termékkel jelenik meg egy újabb kategóriában.

NEVEM: SENKI

Szinte hihetetlen, de igaz: az EA Sports legújabb alkotása alig egy hónappal a boltokba kerülés előtt még nem rendelkezett végleges címmel. "Legyen neve a gyereknek" alapon a Total Club Manager 2003 munkacímmel látták el, de a kiadó sokáig hezitált. Egyrészt szerették volna, hogy mindenki tudja, ez egy

teljesen új játék, aminek nincs sok köze az elődeihez (Football Manager sorozat), ugyanakkor azt is szerették volna, ha a sorozat rajongói is tudják, hová nyúljanak a polcon. Jelenleg úgy fest: az EA Sports-ban könnyebb volt megírni egy ilyen sikervárományos programot, mint nevet találni neki...

Három éve folyamatosan hallgathatja az EA Sports, hogy a nagy konkurens futballmenedzser játék mennyivel jobb, mélyebb, alaposabb, s ezáltal realisztikusabb. Úgy látszik, 3 év után most unták meg az ehhez hasonló kritikai észrevételeket, legújabb alkotásukkal ugyanis alaposan feladják a leckét az EIDOS-nak: az álmából felkeltett oroszlán bizony nagyon mérges tud lenni, és nagyon jól tud programozni ☺.

A TCM 2003 egy teljesen új alapokon nyugvó játék, új grafikával, új felépítéssel és menürendszerrel, egy sor új opcióval, melynek eredményeképpen nincs sok értelme összehasonlítani az előző részekkel. Egyedül a kurzor kettős rendeltetését hagyták meg (jobb és bal gomb), a könnyű kezelhetőséget segítendő. A menü jól áttekinthető, szép és ízléses, vége a világoskék-sárga kombinációknak. Három játékmód közül választhatunk, melyek ezúttal már nem erősségi szintet jelentenek, annak beállítására külön lehetőség nyílik. A lényeg minden esetben ugyanaz: kiválasztjuk a leginkább tetsző ajánlatot (még alkudozhatunk is tetszés szerint a pénzben és minden más feltételben), majd 17 (!) különböző feladatkör közül dönthetjük el, hogy melyikkel szeretnénk közvetlenül és kizárólagosan mi foglalkozni. Ezekből csaknem mindent célszerű magunkra vállalni, persze később a meglévő személyzetet még ráállíthatjuk az egyes feladatokra. A játék teljesen új adatbázist is kapott: 21 ország 30 bajnokságában (!) vállalhatunk munkát, melyben immár helyet kap többek között Finnország, Ausztria, Svájc, Portugália, de még Görögország csapata is.

A játék nemcsak a legfrissebb adatbázissal rendelkezik, de teljesen új játékos-értékelési rendszert kapott. Ennek lényege, hogy a játékosok két, egymástól független skálán kerülnek osztályzásra 0 és 15 között, egész és tizedes értékekben. Az egyik érték a játékos tudását mutatja, a másik pedig a pillanatnyi formája alapján ad osztályzatot. Ez a kettős skála remekül segíthet kiválasztani az adott posztra az embereket az egyes mérkőzések előtt. A játékosok tulajdonságai még több szempont szerint kerülnek osztályzásra, ráadásul hétről hétre kapunk statisztikákat az edzések eredményéről a számok tükrében is. Soha ennyi edzésmódszer nem szerepelt még szimulátorban, ráadásul az ábrák rendkívül szemléletesek és hangulatosak. De nemcsak a választható országok és bajnokságok, a játékosok értékelése és tulajdonságai, valamint az edzések változtak: minden egyes rész jóval mélyebb és alaposabb lett. Csak néhány példa: szurkolóink kedvében járhatunk azzal, ha a csapat idegenbeli mérkőzésére buszokat vagy vonatot bérlünk nekik. Szervezhetünk nyílt napokat is, amikor játékosaink aláírások osztogatásával növelik saját maguk és a klub népszerűségét. Összehívhatunk sajtótájékoztatókat, ápolva a jó médiakapcsolatokat. A szünetben minden egyes játékosunknak egyéni tanácsot adhatunk, elmondhatjuk nekik véleményünket.

Mérkőzés alatt a FIFA sorozatokból jól ismert "a-s-d" kombinációval beavatkozhatunk a játékba: a billentyűzet megnyomása után azonnali bekiabálás hallatszik, majd játékosunk aszerint is fog cselekedni támadásnál és védekezésnél! Tehát valóban edzőnek érezhetjük magunkat, ez tényleg hatalmas újítás! A grafika tökéletes, végre egy az egyben a legutolsó FIFA engine-re épül. A fent említett lehetőségek miatt mindenképpen érdemes végignézni a mérkőzéseket, ráadásul ezúttal már sok múlik már egy-egy jó ütemű bekiabáláson, vagy a szünetben adott taktikai, esetleg

pszichológiai tanácson. Új csillag született hát, ami mindenkinek kötelező darab!

Doki

MINIMUM CONFIG: 350 Mhz, 64 MB RAM, 8 MB VGA és hangkártya, DirectX 8.1 driverrrel, 450 MB üres hely
JAVASLAT: 700 Mhz, 128 MB RAM, 8xCD, 16 MB grafikus kártya és 700 MB üres hely.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Champ. Manager Season 01/02	Celtic Football Coach
Nincs	Nincs	PC.GAMES - 2001/02 - 85%	PC.GAMES - 2002/06 - 61%

- + Rengeteg szerepkör
- + Sokrétű beállítások
- + Szép grafika
- + Friss adatbázis
- − Multiplayer

92%

EMPIRE INTERACTIVE
SUPERSONIC SOFTWARE
WWW.ANTZRACINGEXTREME.COM
MAGYARORSZÁGON NEM JELENIK MEG

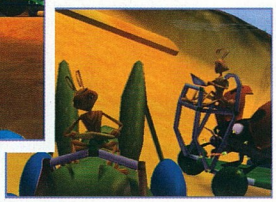
ANTZ EXTREME RACING

A játékfejlesztők jól tudják, hogy a sikeres (rajz)film adaptáció jócskán kihat az eladási statisztikákra is. Ezért nem csoda, hogy a programozók előszeretettel merítik ötleteiket a vászonról, ami sajnos általában csak a felismerhető karakterekig terjed.

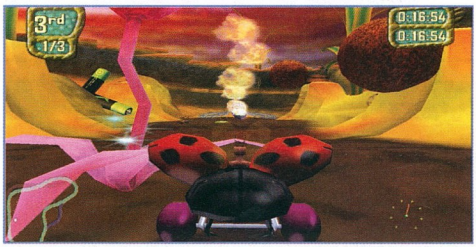
Ezért, nem is vártam csodát a játéktól, így az indítás utáni gyengécske menü sem botránkoztatott meg. Gondolom, a játék kiagyalói nem éppen a 20 év feletti korosztályt akarták megcélozni, annak ellenére, hogy a program alapjául vett „Z, a hangya" – rajzfilm mivolta ellenére – nem éppen a 10 éves gyerkőcöknek szól. A főmenüre visszatérve, nem sok csavargatási lehetőségünk adódik, de ez talán nem is baj.

Az egyjátékos üzemmód indítása után választanunk kell egy – a filmből jól ismert – karaktert. Első nekifutásra csupán Z és Bala áll rendelkezésünkre, de amennyiben jól teljesítünk izeltlábú barátainkkal, úgy a későbbiekben Azteca, Cutter, Weaver vagy Mandible is irányításunk alá kerülhet. Ezután, karaktertől függő pályákon és nehézségi szinteken kell megfelelnünk az előírt követelményeknek, mely szerint vagy az első hely megszerzése, vagy adott időn belül való teljesítés a cél. A feladatok a hangyaélethez lettek igazítva, így az autós és repülős versenyben a motort méhecskék, katicák és egyéb zümmögő rovarok, valamint svábbogarak jelentik. A szlalom esetében pedig nem deszkán, hanem egy falevélen kell csúsznunk. A futáshoz semmilyen segédeszközt nem használunk, hacsak az a plusz néhány hangyaláb nem számít annak…

Mint ahogy az lenni szokott a hasonló stílusú játékokban, a cél elérését nem csak az ellenfelek, de egyéb külső körülmények is megnehezítik. Ilyen pl. a



szárnyaival csapkodó madár, a falról lemászó pók, a nyelvével vadászó béka, a toporzékoló, vagy épp a nagyítóját használó „kisgyerek" (ami ugye jelen esetben több 100x nagyobb, mint főhősünk). A pályákon elvétve nagyobb méretű, rikító lila virágokat is találhatunk, melyek némi segítséget nyújthatnak a futamok során: petéző bogár (zöld = lassítja az ellenfelet, piros = megfordítja az ellenfelet), szúnyog lövedékek, turbó. A petéző bogaraknak én sok hasznát nem vettem, azonban a turbó sosem jöhet rosszkor.



Légi bemutató 7 pettyes katicákkal.

A választott karakterek utolsó pályája mindig ugyanaz a „csúcsra futás", annyi különbséggel, hogy egyre több nehézséggel kell megküzdenünk (guruló kövek, szakadékok, és megint guruló kövek). Némi könnyítés, hogy ebben az esetben csupán egy hangya ellenfelünk van. Amennyiben ezt a pályát is teljesítjük, úgy esetleg a SECRET menüpontban is találhatunk valami finomságot, illetve újabb karaktert választhatunk, akivel kezdhetjük elölről a feladatokat… ilyenkor örül igazán a játékos, hogy a több 100 ezres hangyabolyból csupán 6 karaktert lehet választani!

A játék grafikája, ha nem is a legszebb, a hatalmas méretbeli különbségek megfelelő ábrázolása miatt hatásosnak mondható. Néhány pálya háttere azonban elnagyolt, de a karakterek, ellenfelek megfelelően kidolgozottak. A hanghatások felejthetők, de a játék alatti zene kellemes. A játék inkább gyerekeknek ajánlható, akik még élvezik a Mario típusú ugrálós, versenyzős akciójátékokat.

ePtOn

Z, EGY HANGYA ÉLETE

A második évezred utolsó pár évében vált igazán divattá az animációs rajzfilmek készítése, melyek közül „Z, a hangya" igazi csemegének bizonyult. A DreamWorks (és PDI) produkció szerencsére nem csak a látványban nyújtott többet a konkurenciánál (Egy

bogár élete), hisz az aranyos (és nem bugyuta) történet mellett a közel 120.000 képkockából álló alkotást az igazi sztárszinkron tette még élvezetesebbé: Woody Allen, Sharon Stone, Sylvester Stallone. Ennek, no és az Eric Darnell–Lawrence Guteman rendezőpárosnak köszönhetően az 1998-ban napvilágot látott alkotás még mai is.megállja a helyét az igen erős mezőnyben (Jégkorszak, Szörny Rt., Shrek).

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB DX 8.1 VGA, DX 8.0 támogatású hangkártya
JAVASLAT: 800 MHz CPU, 128 MB, 32 MB-os VGA kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Re-Volt	Toon Car
Trainer	Nincs	64%	PC.GAMES - 2001/02 - 78%

- \+ Aranyos zene
- \+ 4 játékos üzemmód 1 gépen
- − Nem túl igényes grafika
- − Hamar felejthető
- − Sosincs vége...

69%

STRATEGY FIRST
THIRD WIRE PRODUCTIONS
WWW.THIRDWIRE.COM/PROJECTS.HTM
9.999 FT

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

A '60-as évek „madarai" újra szállnak, miközben a hidegháború szelét, és a kerozin illatát fújja felénk a szél a texasi Austinból...

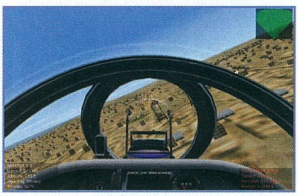
OROSZÓRA

A játékban szereplő orosz gépek névsora nem túl hosszú, de annál impozánsabb – MiG-17 „Fresco", MiG-19 „Farmer", MiG-21 „Fishbed", Su-7 „Fitter", IL-28 „Beagle", Tu-22 „Blinder" és az An-12 „Cub". Jellemző, hogy irdatlan mennyiséget gyártottak mindegyikből, és szívesen adták bérbe a pilótáikat is. A kínai MiG-ek a ko-

reai háborúban orosz kezekbe kerültek (világ proletárjai egyesüljetek), a vietnámi háborúnak szintén megvoltak az orosz hősei, de az izraeli Phantomok által levadászott egyiptomi MiG-ek után is Kátya kedvese tűnt el. Viszont meg kell hagyni, a kommunizmus se volt fenékig tejfel, különben a koreai háborúban vitézkedő MiG-15-ös titkát sosem ismeri meg az USA; potom 100,000 USD-t dobtak fel a célért, és No Kum-Sok koreai hadnagy élt a lehetőséggel, '53 őszén megörvendeztette a Kimpo légitámaszpont amerikai fejeseit (Viktor Belenko „japán sétarepülése" a MiG-25-el már jóval többe fájt 23 év múlva).

A papás-mamás nosztalgikus visszaemlékezésekből nálunk bizarr dolgok születnek, gagyognak 1 Ft-os fagyiról, 40 filléres kifliről, és a trapézgatyás ifjúságukról, amit a vietnámi „elvtársak" iránti együttérzés hatott át. Ám ha a forradalomból ki(ább)rándult, tengerentúlra szakadt nagybácsit kérdeztem, hát ő se dobott hátast a négy évtizeddel ezelőtti kapitalizmustól, „szegénynek" bizony a tőkésénél is dolgozni kellett. De kérdem én, hol van akkor a '60-as évek hippi-világa, amikor virágzott a „fű", és szabad volt a szerelem? Nos, az már biztos, hogy nem itt, mert a Third Wire csupán a hidegháború legkecsesebb madárkáit szabadítja az ifjúságra – persze ez sem kevés ☺. Amúgy a korszakról szinte ordít, hogy a vietnámi hadszíntér ott úszik – mint egy nagy zsíros légy – a témák kavargó levesének tetején, de nem, ááá, ilyen súlyos felelősséget nem vállalt magára az Austinban fészkelő texasi bagázs, helyette a „Valahol a Közel-Keleten" című fantazmagóriát nyomatják a jet-ek hőskorába visszarepítő alkotás alá.

A stáblistát böngészgetve lehetetlen elsuhanni Tsuyoshi Kawahito, a szimulátor-berkekben legendás hírnévnek örvendő programozó-zseni felett (ő az, aki a European Air War-ban már benne hagyta a mancsa nyomát – ettől mondjuk még nem esnék hasra –, de a Jane's Longbow2-höz erős érzelmi szálak fűznek, s bizony ott is munkálkodott). Erre mondják, hogy jó kezdet. A '60-as évek szintén jó választás. Az éra legendás gépcsodáinak tartósságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy néhány masina még ma is „élő fenyegetést" jelent (Phantom, MiG-21, Skyhawk), a többiek pedig erősen hozzájárultak a repülés-technika fejlődéséhez. Az F-100-as (Super Sabre) például az USAF első olyan szolgálatba állított gépe, amely vízszintes repülésben áttörte a hanghatárt. A csillogó „Starfighter" egyidejűleg három világrekordot tartott (gyorsasági, magassági és emelkedési). A Phantom pedig olyan szépen muzsikált az arab-izraeli háborúkban (lásd a Jane's egykori IAF produkcióját), hogy 116 hivatalosan megerősített légi győzelmet hozott Izraelnek. A Skyhawk sem csúnya madárka, csupán a földi célpontokra koncentrált tervezés minősítette (korántsem szürke) igáslóvá. A fenti típusok mindegyike – a korszakba illeszthető változataival együtt – repülhető, furcsa módon nemcsak a Navy vagy az Air Force kötelékében, de zsoldos formációban is, ennek vonzataképp a dinamikus kampányban megjelenő fejlesztéseket a hadsereg oldalán egyszerűen megkapjuk, míg a másikon megvásároljuk.



Elöljáróban szeretném leszögezni, hogy egy erősen béta jellegű verzióval léptem kölcsönhatásba, amire a dokumentációban a szokásos utalással fel is hívták a figyelmet. Ez a tézis hamar megerősítést nyert, mikor gondoltam, felszállok – én kis naiv ☺, mármint nem a vasárnapi supermanjelmezemben a háztetőről, hanem „itt", azzal a kályhacső kinézetű F-100-assal. Aztán megláttam a gépet az orrán állva egyensúlyozni a kifutón..., sanda pillantást vetettem a jobb mancsomban terpeszkedő Gravis készülékre, és elkezdtem gondolkodni (ilyet is tudok ☺) – „Fújjam át a cuccost az USA-ba?!", naná, úgyhogy rávágtam a gázt – „burn, baby, burn!". Az előbbi probléma egyedi jellegű, okait még ma is kutatják az X-aktákban, ezért megcéloztam egy másik masinát, másik körítéssel, és heuréka, lőn világosság. A Phantom könnyedén rugaszkodott el a betonról, kerekek bepakolva, irány az ég, s mivel egy darab térképet nem találtam, továbbá a „kövesse a fehér háromszöget" típusú feladatokból már tízévesen

kinőttem, ezért aztán a szokásos bámészkodás után rátenyereltem arra a bizonyos gombra, amely a jövőbe visz – az időgyorsító.

Eközben a következő konzekvenciákat sikerült leszűrnöm: vizuális téren talán csak az oly nagyon várt Lock-On: Modern Air Combat győzheti le. A gépek külseje közelít a fotóminőséghez, nyoma sincs a nagy mumusnak számító illeszkedési hibáknak, sehol nem lehet be- vagy átlátni. A festés tökéletes, minden jelzés a helyén, a cápafejnek pingált orrész esetemben, illetve a Phantom-ében különösen gerjesztő. Belül jól kidolgozott eszközök, amely némi zoomolással az éjszaki repüléshez kiválóan átlátható műszerfalat, és a légi harchoz még mindig elegendő üvegfelületet (persze nem 14 colos monitoron ☺) eredményez, ugyanez visszafelé a HUD üveglapkáján a bogárpiszoknyi MiG-et egészséges célponttá teszi. Néhány géptípus archív kabinfelvételére rákeresve a Neten, mondhatom hiteles a dolog, a kapcsolókat ugyan nem lehet pöckölni az egérrel, mint a Falcon 4.0-ban, ám a kabintető tükröződése úti az F-16-ost. A

nos nem, mert bombázni is kell). A további örömrepülés elemzése, bevallom, komoly fejfájásokat okozott, a kísérletezgetés végül is 50-50%-os eredményt hozott abban, hogy az orosz pilóták totál idióták, vagy a scriptek és kódok fixálása hiányos. Az IL-28-as bombázók farok-lövészei töltény nélkül indultak, a „késői" MiG-ek a rakétákat felejtették otthon, SAM bácsi nyaral, még ha kifejezetten durva légvédelmet is kérek. Aztán másik küldetés, bekattan valami, és már ott lohol a hátamban a „továris", de bevillan az egyik amerikai hadfi vietnámi beszámolója, miszerint a „Mekdonell Döglesz" ikerturbinája nem csak dísz a gépen, felmentem hát „gyertyába", és vártam, mikor fogy ki a szufla a ruszkiból, aztán lazán lebillentettem, és farba pöcköltem egy Sidewinder-rel. Más esetekben az orosz vadászgépekre alapvetően jellemző fordulékonyság miatt halálközeli élmény fenyegetett, de a kegyes fejlesztők korai kódja a mögékerülés gyakorlati jelentőségét zéróra redukálta. Előfordult, hogy vízszintes repüléssel kínálgattam magam, lelassítottam, épp csak ki nem raktam egy óriási táblát,

hogy „ide lőjetek", de rakéta egy szál se, sőt néha kezdtem azt hinni, hogy Rodolfó vagyok (csak a gépemet figyeljék, mert csalok), de aztán gyorsan helyre tett a gépágyútűz..

Galád módon belekötnék abba a csúnya fizikába is, amely egyébként oly sok örömhöz juttat – túlságosan egyszerű és sarkított –, ezek a korai jet-csodák állítólag az alacsony sebességtartományban úgy viselkedtek, mint egy deszkadarab a tornádóban, a leszállás maga volt a rémálom, és a szuperszonikus tartományt sem csak papíron jegyezték. Viszont a légiharc-rakéták működését pontosan imitálja az SF, a fél-aktív radarirányítású Sparow esetleg elfelejti követni a célt, vagy az AIM-9B Sidewinder mond csütörtököt, ha a modernebb változatok nyomán lehetetlen állásszögekben eresztjük el a kicsikét.

Eljött az idő, hogy számvetést készítsek, adtam szegénykének hideget s meleget is, ám a legfontosabb, hogy ne ítélj elsőre – ez ugyan nem „Ronda és finom" –, épp ellenkezőleg, maga a megtestesült szépség, csak a ruha alatt számos bibircsók virít. Nem vagyok jövőbelátó, így nem tudom, hogy mely hibákat lehet felróni a pre-release verziónak, és melyek kísértik majd a végső megoldást, de egy biztos, érdemes lesz odafigyelni erre a Project-re.

Tika

verőfényes nappal (másokat gondolom a csillagos ég) szinte csábít a felhők közé, az árulkodó kondenzcsíkok, és a húzósabb manőverek során a szárnyfelületről leváló levegő csodálatos, s nem utolsó sorban hasznos krikszkrakszokat ír erre a gyönyörű rétegre. Lent a földön kissé egyhangú a sivatagi terep, és a nagyobb városokat is uniformizált épületek alkotják, de vadászpilóták volnánk, nem igaz? (saj-

CSILLAGOS-SÁVOS "ÜZENET"

A Sidewinder-t, a rövid-hatótávolságú levegő-levegő rakéta első generációját 1956-ban állította szolgálatba a Navy és az Air Force, ez volt az AIM-9B, amely 2 km-re vitte el a 4.5 kg robbanófejet infravörös vezérléssel (hőkövető). Érdekes módon az Army is érdeklődött a fegyver után, így a

második lépcsőben (1966) készült belőle föld-levegő változat (MIM-72 Chapparal), a Navy-nek járó D jelű rakéta ekkor már 3 km-es hatósugárral és dupla (9 kg) fejjel látta meg a napvilágot, sőt egy fél-aktív radarirányítású modifikáció az AIM-9C is helyet kapott az arzenálban. A második generációt megért, tehát játékkorabeli fegyver jellemzője, hogy csak hátulról („tail aspect engagement only") hatásos illetve halálos. A Sparow pályafutása már szürkébb, a '46-ban megindult munkának szintén '56-ban lett meg az eredménye egy a radarsugárgarakat meglovagoló, közepes-hatótávolságú légiharc-rakéta személyében. Az AIM-7C-t „a félaktív irányítású" változatot alig két év múlva állították szolgálatba, amely minden időjárási körülményben, bármilyen szögből jól bevethető fegyvert eredményezett.

MINIMUM CONFIG: Pentium II-400, 64 MB RAM, 3D graf. kártya (16 MB-os TNT megteszi), 500 MB szabad hely
JAVASLAT: Pentium III-650, 256 MB RAM, 3D graf. kártya (64 MB), Joystick a jobbik fajtából

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	MiG Valley	Jane's USAF
Nincs	LAN (16 player)	95%	92%

- \+ Remek grafika
- \+ '60-as évekbeli géptípusok
- \- Kihagy az AI
- \- Nem valós események
- \- Rossz sérülés szimuláció

75%

THQ
CLIMAX DEVELOPMENT
WWW.THQ-MOTOGP.COM
9.990 FT

MOTO GP:
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Szép, gyors és könnyen játszható versenyprogram a MotoGP, amiben 30 gyorsasági motor, 10 valósághű körpálya és 5 klasszikus játékmód közül választhatunk.

A bukás nem jár sérüléssel, csak időveszteséggel.

Technológia, sebesség és versenyhűség esszenciájaként hirdeti új termékét a THQ, mely ezúttal a gyorsasági motorversenyek világába hivatott bevezetni a felhasználókat. A Climax Development által fejlesztett MotoGP: Ultimate Racing Technology a Playstation2-t követő kedvező fogadtatás után ezúttal Xbox és PC változatban is megjelent végre, a motorversenyt kedvelő játékosok táborának nem kis megelégedésére. Az alkalmazásról így elöljáróban annyit, hogy szűkebb kategóriájában – az amúgy jelenleg nem túl szoros versenyben – mindenképpen megállja a helyét; játszható, szép és gyors. Hogy akkor miért kapott mégis csak 87%-ot? Nos, válaszul következzék a részletes jellemzés.

Hála a készítőknek, a MotoGP esetében van minden igényt kielégítő opciósor mindjárt a játék bejelentkező ablakának alján, ahol minden felhasználó kedve – s a rendelkezésére álló hardver – szerint állíthatja be a megjeleníteni kívánt látvány részletességét. A repertoárban szerepel többek között az Anti-aliasing, a T&L, a vertex és pixel shaders, a Sync és a triple buffer beállítása/engedélyezése. Ezeken felül csúszkán szabályozható a textúra, a környezet, a motorok, a versenyzők és a közönség megjelenítésének részletessége. A Climax Development, úgy látszik, tanult a típushibából; a részletes videóbeállítási lehetőségeknek hála programjuk nem válik csak egy szűk high end konfigurációtulajdonos réteg játékszerévé. Aki egy kis időt is hajlandó szentelni a MotoGP opcióinak, egy 32 MB-os OpenGL-t támogató videokártyával meglehetősen kellemes képvilágot tud előidézni monitorán. A látvány azonban attól még koránt sincs rendben, hogy az alkalmazás szépen fut a ma használatos PC-k többségén.

Egy motorverseny esetében a gyors megjelenítés mellett nemkülönben hangsúlyos a sikeres pályamodellezés is, ami a MotoGP-nél szerencsére határozottan korrekt. Tekintettel arra, hogy a játék a 2001-es világbajnokság adaptációja, a szimulált pályák természetesen megegyeznek a valódi Grand Prix versenyhelyszíneivel, igaz, sajnos a játékban az adaptáció nem teljes; a 2001-es Grand Prix 16 pályája közül csak 10 került be a programba. Így kipróbálhatjuk ügyességünket a japán Suzuka, a spanyol Jerez és Valencia, a francia Le Mans, az olasz Mugello, a holland Assen, a brit Donington, a német Sachsenring, a cseh Brno vagy az ausztrál Phillip Island körpályáján, és sajnos nélkülöznünk kell többek között a portugál, a malajziai vagy a brazil nagydíj izgalmait, lévén ezek a pályák hiányoznak a szimulációból. A pályaadaptációk, felülemelkedve azon, hogy számuk kevesebb a valódi versenysorozatéénál, határozottan hűek a valósághoz, így a vonalvezetés, a környezet, a szintkülönbség-változás, sőt, még a megfelelő időjárás is bekerült a PC változatba. A látvány tehát kellőképpen optimalizálható, így meglehetősen gyors, és a pályák szimulációja is korrekt. Most nézzük, hogy mi a helyzet a kezelhetőséggel és játszhatósággal.

A MotoGP az irányítás területén egy vérbeli PC-s szimulátor és egy arcade game ügyes keveréke. Egész pontosan az a helyzet, hogy a MotoGP egy kicsit túl kemény arcade, ugyanakkor szimulációnak meg talán egy leheletnyivel gyengébb, mint azt elvárnánk. Hogy mit is jelent ez pontosan? Nos arról van szó, hogy ugyan az egyjátékos módon belül külön választható az arcade és a szimulátor jellegű kampány (Arcade Championship/Grand Prix Series), azonban a vezetésmód, illetve a motor viselkedése szempontjából mindkét bajnokság egyforma, némi különbség csak a játékmenetben fedezhető fel. Amíg az Arcade Championship esetében rögtön a versenyé a főszerep, addig a Grand Prix Seriesnél van bemelegítő és időmérő edzés is a tényleges verseny előtt. Mindkét bajnokságban egyforma a háromféle nehézség szint választásának lehetősége (Rookie, Pro, Champion), a kanyarodást jelző nyilak alkalmazása (melyek színe

SUZUKA

Az 1962-ben átadott pálya volt az első Japánban, ami már megfelelt a világbajnokság szigorú biztonsági előírásainak is. Az 5859 méter hosszú pálya

9 bal és 11 jobbkanyart tartalmaz. A Suzuka Circuit évek óta a FIM World Grand Prix Championship idénynyitó helyszíne.

feketéről vörösre vált az optimális fékhatár elérésekor, erősítve az Arcade jelleget), illetve a motor menettulajdonságai, melyek sokkal inkább szimulátorszerűek, mintsem azt ezek után gondolnánk. Elsősorban a gyorsulásra visszajutás okozta időveszteséggel kell számolnunk. Újabb vegyes elem motorunk fejlesztésének lehetősége, melyet 4 tulajdonság jellemez: kanyarodás, fékezés, maximális sebesség és gyorsulás.

A MotoGP egy jól játszható, igazi gyorsaságot felmutató motoros arcade program.

és kanyarodásra igaz a szimulátor feeling, a fékezésre – ami valószínűtlenül könnyű a játékban – már nem. A nehézségi szintek nemcsak a gépi ellenfelek ügyességét befolyásolják, hanem motorunk kezelhetőségét is. Rookie szinten bátran kiegyenesíthetjük az élesebb kanyarokat, sőt itt még előnyre is szert tehetünk ezzel a módszerrel, ám ugyanez a pályakezelés Pro és Champion szinten már a biztos és látványos bukások sorozatát idézi elő. A bukásnál maradva újabb arcade

Az egyik lehetőség szerint a tréning módot játsszuk végig, melyben a négy tulajdonságot fejlesztheti 5 szinten át. Például ha adott idő alatt felgyorsulunk, majd a megadott területen belül megállunk, egy fejlesztőponttal növelhetjük fékezőerőnket, vagy adott idő alatt teljesített, bójakerülgetős pályaszakasz leküzdésével automatikusan fejlődött a kanyarodási indexünk. A tréning mód teljesítése – mely első látásra szokatlanul hosszú és meglehetősen nehéz – szinte elengedhetetlen előfeltétel például a Grand Prix Series magasabb nehézségen történő végigküzdéséhez, ugyanis az esetleges mellőzés okozta fejlesztéshátrány a gépi ellenfelek szintje alatti menetteljesítményt eredményez, ami egyenlő a biztos kudarccal.

A másik lehetőség a Grand Prix kezdő szintjének végigvitele, itt minden egyes pályagyőzelem után 6 fejlesztőpontot kaphatunk (második helyezésnél csak 5-öt és így tovább), melyeket tetszés szerint használhatunk fel a négy tulajdonság között. Az arcade bajnokságban ugyan nincs fejlesztő opció, de itt is választható a különben már felspécizett, ezüstszínű Yamaha YZR 500 a másik 29 motor mellett, melyek között megtaláljuk például a Honda 500 NSR vagy a Suzuki RGV 500 típusokat is.

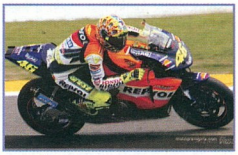
A már említett kétféle bajnokságon túl megtalálható a játékban az elmaradhatatlan Quick Race és Time Trials játékmód is, sőt versenyre kelhetünk játékostársaink ellen akár az Interneten, akár helyi hálózaton is. A program talán igazán csak a hang/zene területén hagy kívánnivalót maga után. A helyzet ugyanis az, hogy az alkalmazott hanghatások és zenék csapnivalóan rosszak. Minden motortípusnak hasonló a hangja, ha fékezünk, akkor még a murvára kicsúszva is ugyanazt halljuk, mintha aszfalton lennénk, a zenék pedig egyenesen felejthetők. Valamit megéreztek ebből a fejlesztők is, mert a kézikönyvben már arra buzdítanak, hogy alátestésnek kreáljunk saját zenelistát, ám mielőtt még mindenki helyeselne, hogy lám, itt is valami hasonló a helyzet, mint a GTA 3-nál, el kell mondani, hogy a kiváltságnak ára van. A dalokat ugyan is egy ogg elnevezésű kiterjesztésbe kell a bemásolás előtt konvertálni, melynek módjáról bővebbet a játék által hivatkozott címen találhatunk.

A MotoGP egy jól sikerült motoros arcade verseny program némi szimulátoros beütéssel; játszható, szép és gyors, de azért senki ne vegye túl komolyra, hogy a való világban is könnyűszerrel be lehet venni egy hajtűkanyart 250 km/órás sebességről mindössze 2-3 métert fékezve.

elem, hogy egy borulást sem követ a motor vagy vezetőjének sérülése, így minden botlást karcolások nélkül megúszunk a MotoGP-ben, csupán a pályára

VALENTINO ROSSI

A mindössze 23 éves olasz fiatalember az egyetlen olyan bajnok a motorversenyek történetében, aki három gyorsasági motorverseny kategóriában (125cc, 250cc, 500cc) is meg tudta szerezni a világelsőséget (2001. évben) egy azon idényben. A karizmatikus ifjú titán Grand Prix karrierjét 1996-ban kezdte egy Apriliával. Már



az első idényben megmutatta tehetségét, hiszen 125cc kategóriában több pole pozíciót is kiharcolt, sőt a cseh futamot meg is nyerte. Valentino az elmúlt hat év alatt 47 alkalommal állhatott az első számú dobogóra, 11 második és 10 harmadik helyezés megszerzése mellett. A háromszoros világbajnoknak kedvenc autómárkája a Porsche, a motorok közül pedig a Honda, ami nem is csoda, hiszen ebben az idényben is egy négyhengeres Honda RCV211-el versenyezhet csapatának, a Repsol Honda Teamnek a jóvoltából. Rossi kedvenc művészei Nicholas Cage és Cameron Diaz, kedvenc állata a kutya, jelenleg is egy angol buldog boldog tulajdonosa, kedvenc étele pedig a tészta, ami egy olasztól nem is olyan meglepő, ha már egyszer kajáról van szó.

C5

MINIMUM CONFIG: 400 MHz CPU, 64 MB RAM, 300 MB HDD, 32 MB 3D Video Card, Win 98, DirectX 8.x
JAVASLAT: 1300 MHz CPU, 256 MB RAM, 600 MB HDD, 64 MB 3D Video Card, Win XP, DirectX 8.1

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Moto Racer 3	Superbike 2001
Nincs	LAN/INTERNET	72%	91%

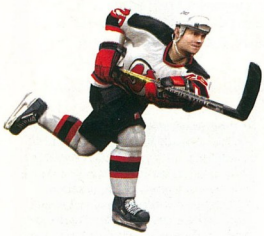
- + Eltalált gyakorló mód
- + Igazi motoros sebességérzet
- + Jól hangolható 3D grafika
- − Szegényes hangkészlet
- − Irreális fékhatások

87%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
NHL2003.EA.COM
12.990 FT

NHL 2003

Nehéz objektívnak maradnom, amikor az egyik kedvenc játékom a tesztalany - azért remélem, sikerült ☺



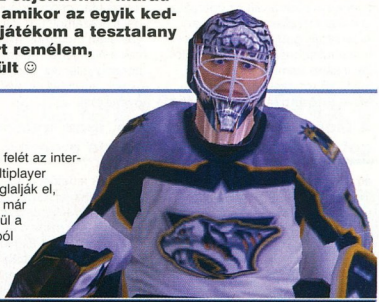
AZ NHL-SOROZAT 10 ÉVE

Gondoltátok volna? Igen, igen, a világ egyik legszínvonalasabb sportjátéksorozata már 10 éves múltat mondhat magáénak személyi számítógépeinken. A gyökerek persze még régebbre, 1991-be nyúlnak vissza, hiszen ekkor jelent meg az Electronic Arts NHL Hockey címet viselő üdvöskéje Sega Mega Drive-ra, elnyerve '91-ben és '92-ben is az év Mega Drive játéka címet. A szemeiket ekkor még főleg Hercules, CGA és EGA monitorokkal rongáló úttörő PC-tulajok legfeljebb a

nyálukat csorgathatták a 16 bites konzolcsodára megjelent hokiprogram láttán. Aztán teltek-múltak az évek, jöttek a VGA-kártyák és a 486-osok, és '93-ban jött az NHL Hockey is – PC-re! Csodás 320x200-as, 256 színű, gazdagon animált 2D grafika jellemezte a programot, tükörsima scrollal, ami az akkori grafikus vezérlőkön nem számított mindennaposnak. Az amerikai hokiliga 92-93-as szezonjának adatait sosem látott részletességgel tartalmazta a játék, az irányítás egyszerű volt és mégis kellően összetett, a meccsek pedig komoly kihívást jelentettek a tapasztalt játékosoknak is.

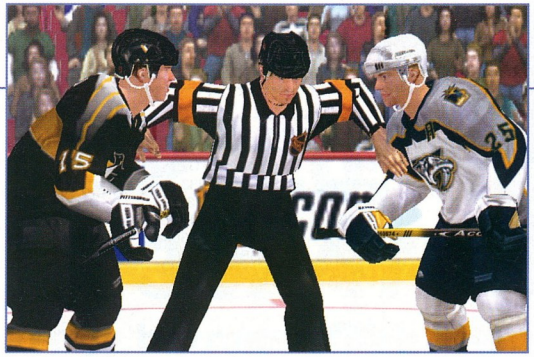
Az EA Sports NHL játékai mindig is a monitor elé tudtak szögezni. Utolérhetetlen, magával ragadó hangulat és fantasztikus játékélmény jellemezi a sorozat darabjait a '93-as kezdetektől mind a mai napig. Nem csoda hát, hogy óriási várakozással helyeztem a program 2003-as változatát tartalmazó, aranyszínű korongot gépem CD-meghajtójába. Nyugodtan dőltem hátra székemben, és kezemet jó öreg, sokat próbált gamepad-em kopott gombjain nyugtatva az újabb nagy mecscsekre, izgalmas összecsapásokra készültem, ám már a telepítés is tartogatott némi – nem éppen kellemes – meglepetést.

Kicsit szívemre vettem ugyanis, hogy játék – egyfajta meglehetősen visszatetsző árukapcsolás formájában – rámerőltette az Internet Explorer 6-os verzióját is. Köszönhető ez az új, teljesen html-alapú front-endnek, ami lehet, hogy a jövő útja, nekem valahogy mégsem jött be. A tavalyi csillogó-villogó, mégis villámgyors és átlátható menürendszer rögtön elnyerte tetszésemet, ugyanakkor tudom, hogy sokak túlságosan is csicsásnak találták. Nos, az idei változat az ő lelkivilágukhoz fog inkább közel állni, bár a vontatott animációk és váltások, valamint a helyenként logikátlan szerkezet (a Create Player pont miért a Play Now-n belül van??) senkinek sem okoznak majd örömet. Ami igazán indokolttá teszi az MS-féle böngésző-integráció erőltetését az EA Sports részéről is, az az online játékmódok egyre nagyobb jelentősége. Ez tükröződik a főmenü felépítésében is, hiszen a képernyő felét az internetes multiplayer opciók foglalják el, sőt, most már közvetlenül a programból jelentkezhetünk be az EA Sports Online-ra. Nem változott viszont a menük alatt hallható zenék minősége, ezúttal olyan nevek gondoskodnak a hangulatteremtésről, mint a Jimmy Eat World vagy Papa Roach.



Az igazi NHL-fanek azonban nem merülnek el a hallószervi élvezetek tengerében, inkább mielőbb a meccsek sűrűjébe vetik magukat. Így tettem hát én is, s bár jó pár élvezetes mérkőzést sikerült egyhuzamban végignyomnom, sőt, e cikk írásának pillanatában is a „jégre" vágyom, mégsem vagyok tökéletesen elégedett. Ott van például a szinte változatlan grafika: kicsit több poligon, kicsit finomabb animáció – ez bizony kicsit kevés… Főleg, hogy egyes területeken még visszalépés is tapasztalható! Itt elsősorban az átvezető jelenetekre gondolok, melyek kissé egysíkúak és fantáziátlanok az előző részhez képest. A nézőtéri bevágások is szürkébbek lettek, a meccsek előtti kedvcsináló jelenetsor pedig hiába nagyszerű, mivel mindössze egy van belőle, hamar megunható. Az automatikus visszajátszások idegesítően gyengére sikeredtek, pedig az előző részben igen látványos lassításokkal találkozhattunk. Továbbra sem észlelhető számottevő javulás a FIFA sorozatból is ismert kockásmez-betegségben, pedig már ideje lenne megoldani, hogy a közelképeken se legyenek csúnyán pixelesek a szerelések textúrái. Persze az NHL 2003 a fent felsoroltak ellenére is az egyik legszebb sportjáték, csak hát kicsit többet vártam külsőségek terén…

Szerencsére a játékmenet sokkal inkább előnyére változott, mint a grafika. Sokan várják már, hogy a játék eszméletlenül dinamikus és adrenalinpumpáló arcade-száguldozásból igazi hoki-szimulációvá nője ki magát. Nos, az EA Sports most tett egy lépést ezen az úton… igaz, csak egy egészen kis lépést. Egyrészt lassítottak az előző rész eszeveszett tempóján, valamint nehezítették a góllövést. Most már bonyolultabb feladat túljárni a kapusok fejlesztett



Hát, nem szívesen lennék kapus az NHL-ben

mesterséges eszén, így változatosabb szituációkból születnek a gólok – igen gyakran tumultuózus kapu előtti kavarodásokból. Némileg jobb lett a védekező AI is, ám ezt egy másik újdonság, a javított ütőkezelés ellensúlyozza. A "manual deke" gomb nyomvatartása közben ugyanis az iránybillentyűk segítségével saját magunk építhetjük fel cselsorozatunkat, bár továbbra is megvan a lehetőség, hogy a szimpla "deke"-t használva egy véletlenszerűen kiválasztott trükköt mutassunk be. Mindenesetre olyan

Magával ragadó hangulat és fantasztikus játékélmény jellemezi a sorozat darabjait.

hatékonyak lettek ezek a mozdulatok, hogy a fejlesztett védőmunkából nem sokat veszünk majd észre… És ha ez még nem lenne elég, az új "game breaker" mozgás is a támadásokat segíti. Hogy miről is van szó? Arról, hogy a játék fejlesztői nagy rajongói a Mátrixnak, illetve a Max Payne-féle "bullet-time"-nak, így az előző részből már ismert "breakaway camera" mellé becsempésztek nekünk még egy hasonló effektust. Van mostantól egy game breaker csík a képernyőn, mely a cselek (főleg a manuálisan kivitelezettek) hatására elkezd töltődni, majd ha teljesen megtelt, villogni. Ekkor egy külön erre a célra fenntartott gomb segítségével aktivizálhatjuk a sorsfordítás módot, melyet eddig csak kissé túldramatizált amcsi nyálfilmekből ismerhettünk: hirtelen minden lelassul körülöttünk, a közönség moraja háttérbe szorul, míg a jégen keletkező zajok felerősödnek. A kép kékes árnyalatot kap, szélei elmosódnak, a kamera pedig rázoomol a korongot birtokló játékosra, akivel ilyen körülmények között (elvileg) könnyebb a meccset eldöntő bravúrok kivitelezése. Nekem akkor már jobban tetszett a 2002-es változat "emotion meter"-je, ami most kimaradt a programból. Változott a "breakaway cam" is, egyrészt most már nem kékes, hanem – az egységes designra fittyet hányva – szürkés árnyalatot kap a kép a kiugrásoknál, valamint a hihetetlenül rossz kameranézeteknek köszönhetően szinte mindig kihagyjuk az ilyen helyzeteket. Csak abban bízom, hogy a boltokba kerülő változatban kijavítják ezt a hatalmas bakit, hiszen nem gondolhatták komolyan, hogy pl. a saját(!) kapunk mögül a legkényelmesebb kitörő támadónk irányítása…

A tartalmi felhozatalban nincs semmi extra a tavalyi kiadáshoz képest, az NHL csapatok és a 20 nemzeti válogatott játszhatnak teljes bajnokságot, rájátszást és gyakorlómeccset, természetesen minden részletre kiterjedő beállítási lehetőségek mellett. Nincsenek viszont NHL-kártyák, bár ezt gondolom nem sokan bánják… A meccsek alatt halható kommentárok alig változtak, talán egy kicsit kevesebbet szövegelnek a riporterek mérkőzés közben.

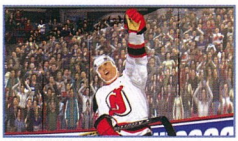
Végső soron ismét egy nagyszerű sportjátékot kaptunk az EA Sports műhelyéből, mégsem lehetünk elégedettek. Ha minden téren egyértelmű előrelépés történt volna, legyen az bármilyen minimális is, nyugodt szívvel értékelném újra 90% fölé a játékot. De sajnos a fejlesztők „ráültek az eredményre", és ez mindig megbosszulja magát. Pedig lenne mit fejleszteni: a palánk és a játékosok találkozásának fizikája például még mindig igencsak primitíven van megoldva. De említhetném a bunyót is, ahol ugyan kaptunk egy új ütésfajtát, mégis úgy érzem, kezdeni kéne vele valamit, mert már poénnak sem az igazi… És sorolhatnám még a kisebb-nagyobb hiányosságokat, amik évek óta szúrják a rajongók szemét, s melyek kijavításával új dimenzióba emelkedhetne a sorozat. Sajnos az már bizonyossá vált, hogy ez a nagy ugrás nem 2003-ban fog bekövetkezni, így csak abban bízhatunk, hogy 2004 újra az NHL nagy éve lesz a PC-ken. Addig viszont még rengeteg kellemes órát fogunk eltölteni az idei változattal is!

Immortal

AZ NHL-SOROZAT 10 ÉVE

A '95-ös csinosítgatás és aktualizálás után 1996-ban következett be az első igazi áttörés: a játék a FIFA 96-hoz hasonló, majdnem-3D motort kapott. Ekkor már a kifutóban lévő 16 bites konzolok tulajdonosai ámulhattak, hiszen az ő gépeik nem bírták tartani a lépést a perspektivikusan torzított-nagyított bitmap-eket mozgató PC-kel. Sajnos ehhez a megjelenítéshez már SVGA-felbontás dukált, ami viszont még az izmosabb 486DX4-100-as

erőműveket is megizzasztotta. Hiába, elérkezett a Pentiumok kora… Annál is inkább, mert a '97-es rész már full 3D grafikával káprázttatta el a közönséget. '98-ban pedig a DOS-t is elfelejthettük, hiszen csak Win95-ös,



DirectX 5.0 alapú verzió jelent meg. '99 a 3D támogatás éve volt, a gyorsítókártyák új magasságokba emelték a látvány színvonalát. Innentől kezdve folyamatos fejlődés jellemzi a sorozat darabjait, ennek eredményeképp ma is elmondható róla, amit annak idején az első részről hangoztattunk: páratlan sportjáték!

MINIMUM CONFIG: PII-500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os videokártya
JAVASLAT: 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB videokártya, T&L grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	NHL 2002	NHL Championship 2000
Demo	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2001/02 - 91%	70%

- + Fejlesztett játékmenet
- + Utolérhetetlen hangulat
- − Kevés fejlődés
- − Unalmas átvezető jelentek
- − Html alapú menürendszer

89%

87 MONITORTESZT

Végre meglátjuk, mi a különbség monitor és monitor között. Óriási!

A hardware fejlesztők a nyáron sem tétlenkedtek. Amíg más a lábát lógatta a Balatonba, fellebbentették a fátylat addig titkos eszközeikről. Mostani válogatásunkban ennek zamatos gyümölcseit élvezhetjük.

TARTALOM

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja

81 | AGP 3.0, NVIDIA NV30, ATI R300
A közeljövő trendjei. Merre menjünk ma? Újdonságok a videókártya iparban.

82 | HARDWARE NEWS
A közelmúlt bejelentései számítógépalkatrész-fronton.

84 | PIACI KÖRKÉP
A jelenlegi alkatrész-kínálatot bemutató kitekintő összeállítás.

86 | MATROX PARHELIA 128 MB
A múltkori beharangozó után, ezúttal már ki is próbálhattuk a Matrox új kártyáját.

87 | MONITORTESZT
Áruházi vegyesfelvágott. Vizuális megjelenítőket próbáltunk megizzasztani. Monitorvásárlás előtt kötelező olvasmány.

92 | TUNING
Varázsoljunk lassúcska gépünkbol gyorsabbat, stabilabbat. Vagy-vagy...

93 | TÖMÖRÍTŐK
Még a 8 bites gépeknél megtanultuk - már aki még emlékszik ilyenekre - tömöríteni pedig kell.

HARDWARE

MINIMUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Celeron 1.7GHz	21.000 + áfa
MOBO	ASUS P4S333	26.000 + áfa
RAM	128MB DDR333	9.500 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 9000	20.000 + áfa
AUDIO	Leadtek 6x C3DX	6.700 + áfa
HDD	60GB Maxtor	20.000 + áfa
CD-ROM	TEAC 40x	10.000 + áfa
ÖSSZESEN		113.200 + áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 757P	51.000 + áfa

Ez a konfiguráció kezdő játékosoknak ajánlható. Boven elegendő ahhoz, hogy az új játékok elfogadhatóan fussanak a mai kor követelményeinek megfelelően. A konfigban lévő 1.7-es Celeron és a 60GB-os wincsi azonban komolyabb tevékenységre is alkalmassá teszi ezt az univerzális együttest. Ennél gyengébb gépet csak akkor ajánlunk játésoknak, ha megelégednek 1-2 generációval ezelőtti összeállítással.

MEDIUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Athlon XP 1900+	26.000 + áfa
MOBO	MSI KT3-ARU	31.000 + áfa
RAM	256MB DDR333	18.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8420 Ti4200	48.500 + áfa
AUDIO	SB Audigy	15.000 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200rpm	22.500 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	10.000 + áfa
ÖSSZESEN		171.100 Ft + áfa
MONITOR	ViewSonic 17" PF775	71.100 + áfa

Ez a gép a legtöbb igényt már kielégíti. A még megfizetheto kategória határa, aki még ennél is többre vágyik, annak jó mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Ez a konfig mindenben többet nyújt kistestvérénél, izgazából nehéz lenne olyan játékot találni, mely ezt a gépet megizzasztaná. Itt már lehet szó házimoziról is, hiszen ehhez a DVD meghajtó és a SB Audigy megtalálható a konfigban.

HIGH-END		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Pentium 4 2.4GHz 512K	86.000 + áfa
MOBO	ASUS P4T533-R	50.000 + áfa
RAM	512MB RAMBUS 800MHz	44.000 + áfa
VIDEO	Winfast GF4 Ti4600	92.500 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	53.000 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200	22.500 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	22.000 + áfa
CD-RW	Plextor 401240	32.000 + áfa
ÖSSZESEN		402.000 Ft + áfa
MONITOR	ViewSonic 19" P95F	124.500 + áfa

A hardcore gamerek választása. Csak fanatikusoknak, és számítógépbolt-tulajdonosoknak! Ezzel talán még egy évig is lehet villogni a barátok elott. Ha itt valamilyen sebesség problémát érzékelünk, akkor ahogy szokták mondani - "a hiba az ön készülékében" van. Őszintén szólva a mai teljesítmények mellett nem nagyon étdemes egy ilyen komplett erőműre beruházni.

AGP 3.0, NVIDIA NV30, ATI R300

avagy hármasoknak áll a világ

Anno, amikor az AGP 1.0 interfészt bevezették, sokan csak a fejüket csóválták, hogy ugyan minek egy olyan csatlakozó, amely csak grafikus kártyákat, azon belül is csak az újabbakat (mármint az akkori időponthoz képest) képes fogadni, mikor az addig kiválóan szolgáló PCI busszal a legtöbb felhasználónak nem volt gondja. A válasz már akkor is igen egyszerű volt: a PCI busz igen szűkre szabott sávszélessége nem volt már elegendő a megjelenés előtt álló, újabb fejlesztésű kártyák számára. Azóta a helyzet 180 fokos fordulatot vett, az AGP busz ma már ipari standardnak számít, nagyon kevés kivételtől eltekintve már csak ilyen grafikus kártyát vehetünk, és immár a második generációváltás küszöbén állunk, hiszen már kaphatóak olyan alaplapok, melyek támogatják az AGP 8X sebességet is. Amikor az AGP 1X/2X sebességről az AGP4X-re váltottunk, a változás nem volt szembeötlő. Úgy is mondhatnám, hogy sebességbeli változást egyáltalán nem, vagy csak igen marginális mértékben tapasztaltunk. Ennek az volt (és mind a mai napig) az oka, hogy a kártyákon található memória mennyisége is nagymértékben megnőtt, így a rendszermemóriát ritkán kellett használni a textúrák átmeneti tárolására, tehát ez nem volt kihatással a teljesítményre. Most azonban mindez megváltozni látszik, hiszen az elkövetkező hónapokban megjelenő játékok mind nagy mennyiségű és igen részletes textúrákat fognak alkalmazni, emiatt már komolyabb szerep juthat az AGP busznak is. Az AGP4X 32 bites, 266 MHz-es buszán maximum 1.06 GB/s sebességgel roboghatnak az adatok, míg az AGP8X esetében ez már 2.1 GB/s, köszönhetően az 533 MHz-es buszsebességnek. Ezt a sebességet jelen időpontban mindössze négy alaplapi chipkészlet támogatja, a SiS648, az nVidia nForce2, a VIA P4X333/P4X400 és a KT400. Az első tesztek szerint az AGP8X által nyújtott sebességnövekedés olyan 5-10% körüli, de ezt csak egy SiS Xabre400-zal végzett mérések tanúsítják, ugyanis a cikk írásának pillanatában ez az egyetlen AGP8X-os kártya. Mire megjelenünk, már piacon lesz az ATI új fejlesztésű, R300 GPU-val szerelt Radeon 9700 Proja is, amit aztán pár hónap lemaradással követ az nVidia üdvöskéje, az NV30 (erről pár sorral lejjebb többet is megtudhattok), és valószínűleg a Matrox is nemsokára kiadja a Parhelia-512 AGP8X-os változatát. Ezek a kártyák várhatóan már többet fognak profitálni a gyorsabb csatolófelület adta előnyökből, így végleges véleményt csak ezen kártyák mindkét platformon történő kipróbálása után mondhatunk, mindenesetre az előjelek biztatóak. Ha már szóba került, érdemes pár sort az nVidia új, hivatalosan még be nem jelentett GPU-jára, az NV30-ra vesztegetni. Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, az nVidia félévenként új grafikus processzorral jelentkezett, és ha valaki egy kicsit utánaszámol, gyorsan rájöhet, hogy a GeForce4 Titanium bevezetése óta már eltelt ennyi idő. Akkor hol az NV30? – kérdezhetnénk. Az első, szilícium alapú működő GPU augusztus 10-e körül gördült le a futószalagról, és az eddigi gyakorlatot figyelembe véve még 90-120 napot vesz igénybe, amíg a kész kártyák megérkeznek a boltok polcaira – ez legjobb esetben is csak november vége lehet, talán még később. Az mindenesetre biztos, hogy a GPU teljes DX9 támogatással fog rendelkezni, továbbá a TSMC fogja gyártani, a saját 0.13 mikronos technológiájával. Itt csak egy gond van, miszerint a dolgok jelenlegi állapotában a TSMC mindössze 10 és 20 százalék közötti hatékonysággal képes gyártani (minden 10 processzorból 1-2 működőképes), ami katasztrofális értéknek számít, és bár az első hónapokban az NV30 valószínűleg nem lesz tömegtermék, a gyártási folyamat talán beérhet, mire nagyobb menynyiségű chipet kell majd leszállítani a kártyagyártóknak. Végszóként mindenképpen elmondható, hogy az NV30 a már most biztos befutónak tűnő ATI R300 kőkemény vetélytársa lesz, és köszönhetően a 0.13 mikronos gyártástechnológiának – és ennélfogva a magasabb órajeleknek –, szinte biztosan gyorsabb is lesz annál. Addig azonban még hosszú hónapok vannak hátra, így aki most akarja a leggyorsabbat, az az R300 felé kacsintgasson, nem fogja megbánni.

	NV2X	NV3X
Higher Order Surfaces		
High Order Surface	+	+
Continous Tessalation	+	+
Vertex Displacement Mapping	-	+
Geometry Displacement Mapping	-	+
Vertex Shaders	1.1	2.0+
Max Instructions	128	65536
Max Static Instructions	128	1024
Max Constants	96	256
Temporary Registers	12	16
Max Loops	0	64
Static Flow Control	-	+
Dynamic Flow Control	-	+
Pixel Shaders	1.1	2.0+
Texture Maps	4	16
Max Texture Instructions	4	1024
Max Color Instructions	8	1024
Max Temp Storage	-	64
Data Type	INT	FP
Data Precision	32-bit	128-bit

Papabear

AGP MIZÉRIA

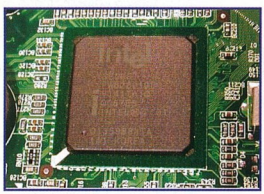
Az AGP 1.0 bevezetésekor a kártyák még 3.3 Voltot követeltek maguknak. Aztán az AGP 2.0-ra történő váltáskor módosultak a feszültségigények is, mégpedig 3.3V-ról 1.5V-ra. Ezért találhatunk a sok mostani alaplap AGP slotján egy figyelmeztető matricát, mely szerint ne rakjunk bele régebbi, 3.3 V-os kártyát. Voltak/vannak olyan AGP foglalatok is, melyekbe mindkét fajta kártyát bepakolhatjuk, ezek azonban fokozatosan kikopnak a piacról. Bár az AGP 3.0 is 1.5 Volttal fog üzemelni, a jelzőfeszültséget lecsökkentették 0.8 V-ra, ami azt jelenti, hogy a szabvány elterjedéséig olyan alaplapokat fognak gyártani, melyek mind az AGP 2.0-ás, mind pedig az AGP 3.0-ás szabványú kártyákat fogadni tudják. A sebesség MHz-ben való emelésén kívül olyan teljesítménynövelő funkciókat is beépítettek, melyek kizárólag a 0.8V-os jelzés mellett lesznek elérhetők (ez a Mode 3.0), ezek a High Priority, Read Long és a PIPE eltávolítása.

Dolby 7.1 a Herculestől
2 fülre 8 csatorna

Az igazi hangözön kedvelőinek jó hír, hogy a – grafikus kártyáiról is híres – Hercules bemutatta a Dolby Digital EX 7.1 szabványt is támogató Gamesurround Fortissimo III hangkártyát. A nem éppen friss Cirrus Logic SoundFusion CS4624 DSP audio-processzort használó hangtárcsa értelemszerűen 8 független csatornát használ, míg a kiváló hangminőségű kodek 20bites D/A konverziót biztosít. A szokásos optikai kimenet mellett (S/PDIF) egy halom szabványt is támogat a hangkártya: Sensaura 3D, Microsoft DirectSound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX, EnvironmentFX, Microsoft DirectSound, DirectMusic, Dolby Surround, Dolby Digital 4.1, 5.1 és 7.1. Hogy kerek legyen az egész rendszer, ezért később XPS 710 néven megjelenik a 7.1 rendszert támogató hangszórókészlet is, mellyel – és némi szoftveres DVD lejátszóval – teljes mértékig kiaknázhatjuk az igazán kedvező, mindössze 80 eurós Game sorround Fortissimo III hangkártya képességeit!

Sikeres az i845G
a siker árnyékában

A vártnál nagyobb sikert könyvelhetett el az Intel az i845G alaplapi chipkészletének köszönhetően, hisz a második negyedévben közel 4,5 millió darabot szállított ebből a példányból. A még májusban piacra dobott, integrált grafikus magot tartalmazó és DDR SDRAM memóriát támogató lapka ára a nagy sikerre való tekintettel csupán szeptember végén fog csökkeni. Ennek ellenére nem fenékig tejfel az Intel helyzete, hisz a 11 dollárral kevesebb i845GL helyett, mely nem támogat külső AGP grafikuskártyát, a hasonló árú SiS650-at választják a gyártók. A második legnépszerűbb Intel chipkészlet, az i845D is gondokat okoz, mivel nem támogatja az új Pentium 4 processzorokat és az USB 2.0 szabványt, ezért kérdéses, hogy kinek sózza el a felhalmozott mennyiséget az Intel. A helyzetet tovább rontja, hogy már ősszel napvilágot lát az új DDR333 SDRAM memóriát támogató i845PE, i845GE és az 533MHz-es FSB-t támogató i845GV.



VIA KT400
DDR400 nem hivatalosan

A hamarosan piacra lépő KT400 sem támogatja hivatalosan a DDR400 memória modulokat, a Pentium 4 platformra szánt P4X400-hoz hasonlóan. Erre azért volt szükség a VIA állítása szerint, mert a legnagyobb memóriagyártók sem tudnak nagy mennyiséget gyártani a PC3200 SDRAM memóriából. Várhatóan a 400MHz csak a DDR-II szabványban lesz fellelhető, hisz a JEDEC szinte biztos, hogy nem szabványosítja a DDR-I specifikáció alapján gyártott 400MHz-es modulokat. Ennek ellenére az IWill és az Abit már bemutatta az AMD Athlon, Duron processzorokat támogató VIA KT400 chipkészletre épülő alaplapjait.

KT400

Trident XP4
„occsó oszt jó"

A Trident hivatalosan is bejelentette új grafikuschip-sorozatát, az XP4-et. A 0,13 mikronos gyártási technológiával készülő XP4 mindössze 30 millió tranzisztorból áll. DirectX 8.1 kompatibilitású GPU, Bright-Pixel (vertex és pixel shader), SmartTile (tile-based renerelés), Cool-Power (energiafogyasztás optimalizálás), Multiview: (több képernyős üzemmód), DXVA (MPEG2 iDCT és Motion Compensation támogatás DX-en keresztül) technológiákkal büszkélkedhet. Az XP4 a következő változatokban kerül majd forgalomba:

T3: 300MHz / 700MHz sebesség, 128MB DDR memória, 99 euró.
T2: 250MHz / 500MHz sebesség, 64MB DDR memória, 79 euró.
T1: 250MHz / 500MHz sebesség, 64MB DDR memória, 64bites memória sávszélesség, 69 euró.

Amennyiben a T3 sebessége valóban egy ATi RADEON 9700 teljesítményének 70%-át és GeForce4 Ti4600 kártya teljesítményének 80%-át fogja nyújtani, úgy valóban megfelelő alternatíva lehet a grafikus kártya piacon a Trident XP4 sorozat!

Intel MHz mizéria
aki másnak vermet ás...

Ahogy a vicc szerint a férfi elhiteti, hogy azért kicsi és puha, hogy ne fájjon (ez a Microsoft esetében nem igaz!), úgy az Intel is kénytelen volt az AMD-vel szemben hangoztatni, hogy csak a MHz számít. Lehetséges, hogy ez a taktika rosszul fog elsülni, ugyanis az új mobil gépekbe szánt Banias processzor teljesen új, hatékonyabb architektúrára épül, melynek köszönhetően alacsonyabb órajelen is lazán felveszi a versenyt a 2.2GHz-es Pentium 4 változattal. Az 1MB másodlagos gyorsítótárral szerelt Banias 1,3, 1,4, 1,5 és 1,6GHz-es órajelen fog működni, amit előreláthatólag a 0,9 mikronos technológiával gyártott, 2MB másodlagos gyorsítótárral rendelkező Dothan fog követni 2003 végén.

PCGAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

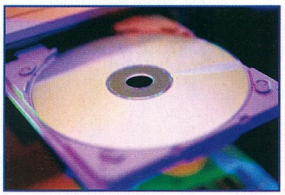
mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

HDC CD Library az elektronikus CD tár

A CD írók árainak drámai zuhanását követően az írható lemezek eladása is ugrásszerűen megnőtt az utóbbi 1 évben, még a „matricázás" ellenére is. Megjelentek a 20-50-100 darab, tok nélküli CD-t tartalmazó úgynevezett rollnik is, melyek legnagyobb hátránya éppen az említett védőcsomagolás hiánya és emiatt nehézkes tárolásuk. Ezen felül manapság már minden PC-s magazin egy- vagy többlemezes melléklettel jelenik meg, ezekből aztán az évek során jelentős mennyiség gyűlhet össze, főleg akkor, ha az ember nem csak egy magazint olvas havi rendszerességgel. Persze találkozhatunk elmés megoldásokkal, hiszen az emberi találékonyság nem ismer határokat, ilyen például a nagy tömegben olcsón megvásárolható papírtok (már ha lehet kapni valahol, tisztelet a kivételnek), több lemez egy tokban való tárolása, borítékolás és így tovább, sorolhatnám még. Végre-valahára azonban megjelent egy komoly alternatíva, mely direkt sok –számszerűen 150 – CD tárolására lett kifejlesztve, és egyedi köntösben találva. Az amerikai székhelyű HDC Associations DC-101 típusú Juke Box-a hatalmas űrt tölt be a piacon, és mivel jómagam is régóta küzdök a bevezetőben említett problémákkal, örömmel vittem haza a gépezetet egy-két hetes ismerkedés erejéig. Jól látjátok, gépezet, hiszen a leginkább hatalmas kuglófsütőre emlékeztető CD tár lelke egy kis szervómotor, ami a kívánt lemezt a megfelelő pozícióba forgatja, és egy picit kiemeli, hogy könnyebben kivehessük a dobozból. Természetesen rákötheţjük PC-re vagy asztali DVD és CD lejátszókra, előbbi művelethez kapunk egy USB kábelt is, ezen a felületen keresztül csatlakozik ugyanis a számítógéphez. Miután telepítettük a drivereket, jöhet a katalógusprogram installálása, melynek segítségével könnyen és gyorsan tudunk keresni a már beiktatott CD-k között, többféle szempont szerint (név, dátum, kategória stb.). A dobozon találhatunk egy tekerőt is, mellyel a számítógép kikapcsolt állapotában is tudunk tallózni a lemezek között, továbbá egy kijelzőt, mely az aktuális CD számát mutatja. A dobozban a tár mellett találunk egy pár kulcsot (a doboz zárható, így illetéktelenek nem férhetnek hozzá), egy adaptert (nem USB-n keresztül kapja az áramot), és egy kis katalógusfüzetet, melybe lemezeink adatait írhatjuk fel (amolyan offline katalógus:)). Összefoglalva az eddig leírtakat elmondható, hogy hasznos kiegészítő lehet a mindennapokban, főleg az olyan felhasználók esetében, akiknél már több mint száz CD halmozódott fel, tömeges elterjedésének egyedül egyelőre magas, bruttó 40e forint körüli ára szabhat gátat.

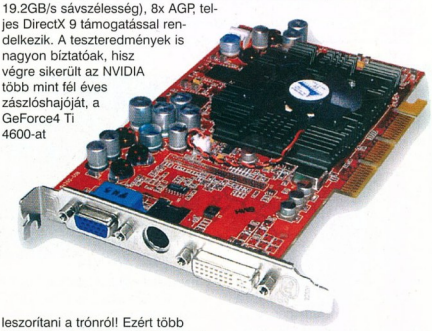
Robbanó CD-k 48x sebesség mellékhatásai

Azt hitted, biztonságban vagy a számítógéped előtt? Tévedsz! Több száz rémtörténet kering az Interneten a robbanó CD-kről. Először is érdemes tisztázni, hogy ezekért a robbantásokért nem a palesztinok a felelősek, hanem a CD-n található repedések, valamint hatalmas fordulatszámot produkáló CD meghajtók. Állítólag a robbanás oly mértékű is volt már, hogy a meghajtó eleje is lerepült, vagy a tálcát kitolva szépen körbeszórta a nagy sebességgel haladó, és testi épséget veszélyeztető darabokat. A Plextor és a Pioneer rögtön reagált a hírekre, és csökkentette 48x olvasók sebességét a még biztonságosnak vélt 40x sebességre. Amennyiben ez valakinek kevés lenne, úgy egy gombnyomással, saját felelősségre (kérdezze meg gyógyszerészét, stb. duma) kihasználhatja a maximális sebességet. Más gyártók nem igen vesznek tudomást a hibáról, így várhatóan további robbanttásokra számíthatunk szerte a Világon…



ATi RADEON 9700 Pro a GeForce verő!

Az ATi Technologies augusztus elején bejelentette a várva-várt R300 grafikus magra épülő Radeon 9700 Pro grafikus kártyát, mely 325 MHz core és 620MHz (DDR SDRAM) memória sebességgel zúzza az adatokat! A 0,15 mikronos technológiával gyártott monitorvezérlő több mint 110 millió tranzisztorból áll, 8 renderelő futószalaggal (1 textúra egység futószalagonként), 16 textúra megjelenítése egy lépésben, 4 programozható vertex shader egység, 256bites DDR memóriabusz, max. 256MB DDR-I és DDR-II memória (minimum 19.2GB/s sávszélesség), 8x AGP, teljes DirectX 9 támogatással rendelkezik. A teszteredmények is nagyon biztatóak, hisz végre sikerült az NVIDIA több mint fél éves zászlóshajóját, a GeForce4 Ti 4600-at leszorítani a trónról! Ezért több külföldi lap is erősen ajánlja, annak ellenére, hogy a 399 dolláros ár kicsit magasnak tűnhet, főleg annak tekintetében, hogy GeForce Ti 4600 közel 100 dollárral olcsóbb (300-350). Várhatóan a boltokban ennél kedvezőbb áron kínálják majd az ATi Radeon 9700 Pro verziót, mely 3-4 hónapig – az NV3x megjelenéséig – még biztosan a leggyorsabb kártya lesz a piacon!



A QuakeCon rendezvényre kilátogatóknak igazi meglepetéssel szolgált az ATi. A helyszínen ugyanis az ATi RADEON 9700 Pro Limited Edition videokártyát lehetett megvásárolni mindössze 449 dollárért. Ezért a pénzért egyedi dobozba bujtatott változatot, egy ATi Remote Wonder távirányítót találhat, valamint a megjelenést követően egy DOOM III boldog tulajdonosa lehet a vásárló!

Pletykák az új Athlonról késik a Barton

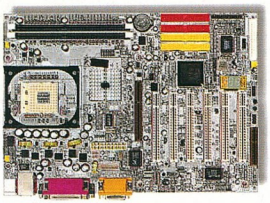
Az AMD még augusztus 21-én bemutatta a szeptember végére, október elejére várt, 2060MHz-es órajelen működő 2400+, illetve a 2200MHz-es 2600+ Athlon XP processzorait. További jó hír, hogy még az idén megjelenő 2800+ esetében az AMD valószínűleg áttér a 333 MHz-es rendszerbuszra – a hivatalos álláspont szerint ennek a lehetőségét most vizsgálják, de még nem hoztak végleges döntést. Az 512KB másodlagos gyorsítótárral szerelt Barton magos Athlon XP azonban úgy néz ki, idén nem fog piacra kerülni, és csak jövő év második negyedévében kerül bemutatásra. Októberben állítólag az AMD bemutatja a Hammer 3000+ változatot, vélhetőleg a Microprocessor Forumon.

PIACI KÖRKÉP

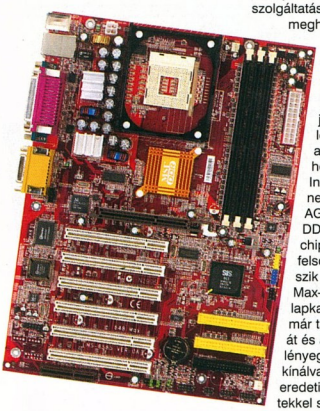
Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news – hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatja a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

ALAPLAP

Az MSI továbbra is gőzerővel nyomul az alaplapok piacán, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy mind Pentium 4, mind pedig Athlon XP processzorok alá megjelentettek olyan alaplapokat, melyek rengeteg újdonsággal büszkélkedhetnek a szokásos MSI funkciók és minőség megtartása mellett. A legújabb VIA chipkészletre, a KT400-ra épülő deszkájuk a KT4 Ultra nevet kapta a keresztségben. Ez a lap már mindent támogat, aminek segítségével a maximumot hozhatjuk egy Athlon XP-vel szerelt rendszerből, ennek megfelelően tehát van rajta DDR400 támogatás – bár mivel a JEDEC nem fogadta el ezt a szabványt, a VIA nem vállal garanciát a DDR400-as memóriákkal való hibátlan és stabil működésre. Ezen kívül AGP 3.0 (8X), valamint Serial ATA-150 vezérlő, melynek segítségével és az ezt a szabványt támogató merevlemezek



használatával jelentős sebességnövekedést érhetünk el az adatátvitel terén. Természetesen nagysebességű perifériákkal való kapcsolatra fel lett készítve, így egyaránt megtalálható rajta az USB2 és az (opcionális) GigaBit Ethernet-vezérlő. A hangról egy integrált 5.1 csatornás hangchip gondoskodik, a bővítőrések száma pedig a szokásos 1 AGP/ 6PCI/1 CMR felosztást követi. Mint a fentiekből is kiderülhetett, ezt az alaplapot olyan felhasználóknak tervezték, akiknek nem csak a kiváló teljesítmény és a könnyű bővíthetőség, hanem a szolgáltatások sokrétűsége is meghatározó szempont.



Aki viszont egy Pentium 4 processzor boldog tulajdonosának mondhatja magát, annak is lesz miből válogatnia az elkövetkezendő hónapokban. Bár az Intel hivatalosan még nem támogatja sem az AGP 8X-t, sem pedig a DDR333-at, már számos chipset létezik, mely a felsorolt hiányokat igyekszik pótolni. Az MSI 648 Max-F alaplapja a SiS-648 lapkakészletre épül, és már támogatja az AGP 3.0-át és a DDR333-at, ezzel lényegesen jobb alternatívát kínálva a P4 tulajoknak az eredeti i845-i850 készletekkel szerelt alaplapokkal szemben. A lap természetesen USB 2.0 és Gigabit LAN technológiával is fel lett ruházva, és már PC2PC Bluetooth kapcsolatra képes változatban is kapható (Max-BF széria).

A Soltek is piacra dobott néhány újdonságot; ezek közül is a legérdekesebb talán az SL85DR2+, ami szintén Pentium 4 processzorokat támogat (2,53 GHz és tovább), és Intel 845E chipkészletre épül. Az alaplap ICH4-es hubbal érkezik, ami biztosítja az USB 2.0 támogatását (6 bővítőhely), de csak DDR266-os memóriákat támogat, lévén az Intel még nem szándékozik áttérni a DDR333-ra. A MoBon helyet kapott még egy Promise PDC20276 típusú, ATA-133 IDE RAID vezérlő is, melynek segítségével akár nyolc IDE egységet is használhatunk egyszerre. A lap egyik jellegzetessége, hogy ezüstszínben pompázik, így aztán látványnak sem utolsó ☺. Létezik RAID kontroller és 6 csatornás C-Media hangkártya nélküli változata is, pár ezer forinttal olcsóbban.

Érdekességképpen még felhívnám a figyelmet az i845G-vel szerelt Soltek SL85MIRL jelzésű alaplapra, melynek legnagyobb érdeme MicroATX formátuma, így segítségével lehetőség nyílik rendkívül kis méretű számítógép összeépítésére is. A MoBo mindössze 1 AGP/3 PCI/1 CNR bővítőréssel van felruházva, de minden másban felveszi a versenyt nagyobb testvéreivel, így itt is találunk USB 2.0, Ultra ATA-133 és integrált Realtek RTL-8139C LAN kártyát, sőt, a 845G chipkészletnek hála, egy Intel Extreme Graphics nevezetű, integrált VGA vezérlővel is gazdagabbak lehetünk eme alaplap megvásárlásakor.

Forrás: Kelly-Tech

MONITOR

Az Iiyama új taggal bővítette 17 colos monitorainak termékpalettáját az LS704UT-vel, melyet az LS702UT modellt szeretnék leváltani. A monitort Toshiba mikrofilteres képcsővel szerelik, a képponttávolság 0.23 mm, így a legnagyobb, 1600x1200-as felbontásban is tűéles marad a képe. A monitor természetesen megfelel a TCO 99-es szabványnak, és a többi modellhez hasonlóan 3 év helyszíni garanciával rendelkezik.

A német Belinea a közelmúltban jelentette meg új 19 colos LCD monitorát. A 10 19 10 több figyelemreméltó tulajdonsággal rendelkezik, a válaszidejét mindössze 15 ms-re csökkentették, így megjelenítési sebessége már a hagyományos monitorokéval egyenértékű. A 19 colos látható képfelület megfelelő nagyságú minden felhasználási téren, az 500:1 kontraszt-arány pedig magáért beszél. Mindezek fényében az ára sem vészes, nettó 300 ezer forintos ajánlott végfelhasználói áron kerül a boltok polcaira.

Forrás: Ramiris Rubin

A Sony is bejelentett néhány új LCD-t, melyek az M sorozatot hivatottak leváltani. A 15" SDM-X52 fényereje 300cd/m2, a kontraszt 400:1, a válaszidő pedig 30 ms. Mindez rendkívül tetszetős formatervezéssel párosul, így komoly eséllyel indul harcba a vásárlók kegyeiért.

A 18 colos változat már csak méretében, és ennek megfelelően árában különbözik a kistestvértől.

Forrás:Mikland Computerszalon

VIDEOKÁRTYA

Végre hazánkban is lehet kapni néhány helyen a Matrox új csodakártyáját (Chilly felettébb el volt ragadtatva tőle:)), így végre azok is lecserélhetik G450/G550-esüket, akik eddig ezt a Matrox iránti hűség okán nem tették – megjegyzem, félig-meddig joggal. A Parhelia-512, bár 3D-ben közel sem teljesít olyan jól, mint ahogy azt a Matrox az előrejelzéseiben állította (mea culpa, a bemutató írásakor még nem voltak hivatalos teszteredmények a kártya teljesítményét illetően), azért elég nagy érdeklődésre tart a későbbiekben várhatók 64 és 256 megás változatok is.

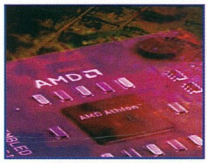
Az ATI új középkategóriás kártyája, a Radeon 9000 is kapható már néhány hete, és a tapasztalatok szerint fogy is, mint a cukor, hiszen a GF4MX-eknél technológiailag sokkal fejlettebb, támogatja a DirectX8-at, és gyorsabb is azoknál. A 64 megás, dobozos változatok 25 ezer forint körül mozognak, így mindenképpen az ajánlott vétel kategóriába tartoznak.

A GeForce4 Titaniummal szerelt Innovision kártyák ára még tovább süllyedt, így már nettó 33 ezer forintért hozzájuthatunk egy Ti4200-as, 64 MB-os, TV kimenetes példányhoz, sőt, a VIVO-s változat sem kerül sokkal többe, ára nettó 35e forint. Ha valaki az ASUS-ra esküszik, az is megtalálhatja a számítását, bár jóval drágábban, közel 50e forintért. Ennyi pénzért azonban már egy 128 megás kártyát kap a szokásos ASUS minőségben, és bőséges szoftver körítéssel. Ha valaki videót is szeretne digitalizálni, akkor válassza a Deluxe változatot, mely csekély 60e forintért mindent nyújt, amit egy mai modern videokártyától el lehet várni.

Forrás: DEMO studio

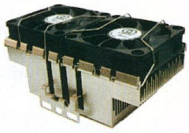
PROCESSZOR

Processzorfronton megint nagy most a mozgolódás, ami annak köszönhető, hogy mind az Intel, mind pedig az AMD bejelentette új processzorait, melyeknek köszönhetően az árak ismét látványos csökkenésen mentek keresztül (és még mindig esnek). Az AMD Athlon XP processzorai már-már pofátlanul olcsónak nevezhetők, tekintve, hogy a legkisebb, 1500+ és 1600+ változatokat már 15 ezer forintért haza lehet vinni, majd ezek az árak a típusszámok emelkedésével arányban olyan 2-3 ezer forintokkal emelkednek, egészen a nemrég még csúcsprocesszorként nyilvántartott XP 2000+-ig, amely most mindössze 25e forintba kerül. Az 1,73 GHz-en ketyegő 2100+-ért 33 ezret, míg a leggyorsabb, 0,13 mikronos XP 2200+-ért 43e forintot kell leszurkolnunk a pénztárnál. A közeljövőben valószínűleg újabb áresésnek lehetünk szemtanúi, hiszen az AMD az elmúlt napokban jelentette be XP 2400+ és XP 2600+ processzorait.

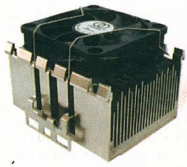


Az Intel azonban egyre erősebben nyomul a Pentium 4 procik különböző változataival, és már ők is bejelentették új, 2,8 GHz-es CPU-jukat, és ezzel szinte egyidőben árat is csökkentettek, melyek azonban még mindig szinte duplái az AMD árainak. Az új kedvenc, a Pentium 4 Celeron is nemsokára magot vált, így az 1,7 GHz sebességű ára 20 ezerre, míg az 1,8 gigás változat ára 25 ezerre módosult. Nagyon sajnálatos hír viszont a Northwood 1.6A GHz eltűnése a boltok polcairól, ami annak következménye, hogy az Intel már nem gyártja ezeket. Az induló órajel mostantól az 1,8 GHz, melynek dobozos változata 41 ezer forintba kerül, a 2 GHz-es változatért már 50 ezret kell fizetnünk, míg az újabb, 533 MHz-es processzor oldali busszal szágudó procik 61 ezerbe (2,26 GHz) és 85 ezerbe (2,4B GHz) kerülnek.

Forrás: DEMO studio



Processzorhűtőkből is érkezett néhány új darab, egy a GlobalWin, négy pedig a Coolink kínálatából. A GlobalWin CAK476 univerzális darab, így egyaránt használhatjuk Pentium 4 (2,53 GHz) és Athlon XP (2200+) hűtésére. A borda egésze vörösrézből készült, így kiváló hőleadási mutatókkal bír, továbbá a beépített hőérzékelővel ellátott Crystal ventilátor a csendes működés mellett gondoskodik a megfelelő hűtésről is.



A Coolink a piaci igényekre reagálva hozta ki csendes sorozatát, melyből most csak párat szeretnék kiemelni. A H1TB dupla ventilátoros kivitelű, melyek 60*60*15 mm-esek, és 3200 RPM sebességükkel egyenként 0.48 köbméter/perc levegőt tudnak átfogatni. A hűtőt maximum Athlon XP 2100+ mellé

ajánlják. Az U1B már „csak" egy ventilátort vonultat fel, így zajszintje még a H1TB-énél is alacsonyabb, mindössze 25 dBa, ennek ellenére még ez is megfelelő hőmérsékleten tud tartani akár egy XP 2100+-t is. A H2TB a H1TB nagyobb, 7 cm-es ventilátorokkal szerelt változata, míg az U1B2 megint egy kétventilátoros megoldás, de itt a ventilátorok nem a hűtő két oldalán, egymással szemben kaptak helyet, hanem egymás mellett, a nagyméretű és különleges alakú borda tetején.

Forrás: Kelly-Tech

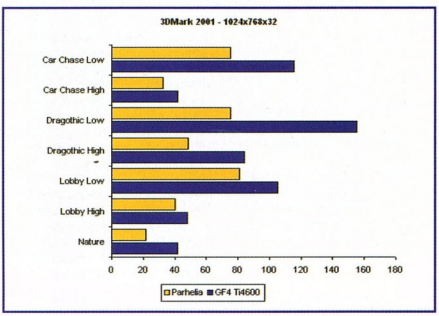
MATROX PARHELIA 128MB

Cikkünkből kiderül, a régóta várt Parhelia milyen különleges dolgokra képes.

Ha nekem valaki a számítástechnikában a kristálytiszta képet emlegeti föl egy videokártyáról beszélvén, az esetek többségében azonnal a Matrox neve ugrik be. Nem véletlenül, hiszen az eddigi termékskálát elnézve mindig is a minőségre törekedtek a gyártónál. Az egyetlen probléma az volt, hogy a kiváló képminőségű kártyák rendre alulmaradtak a játékok GPU-igényeivel folytatott küzdelemben. Egyedüli kivételként talán a Millenium-sorozat egyes példányai jelölhetők meg (a G400 például ilyen volt), amelyek jó sokáig tartották is magukat, sok örömet okozva gazdáiknak.

Azonban halad az idő, manapság már a Ge4-esekkel rohangálunk, és az ATi is bekeményített, a Matrox azonban a játékosoknak eddig nem kínált versenyképes terméket, amelyik ár/teljesítmény viszonylatában is megállta volna helyét. A Parheliát elég régóta beharangozták, és tulajdonságai, a több monitor egyszerre történő kezelése, a felbontások széles skálája a legjobb minőséggel párosítva, igencsak felkeltették a szakma érdeklődését. Amire megjelent a kártya, a DVI-kimenetek, a dualheades megjelenés már nem számítottak nagy kunsztnak, a surround gaming lehetősége azonban továbbra is kecsegtető alternatíva lehet – azok számára, akik rendelkeznek 3 (azonos nagyságú) TFT-monitorral, ugyanis eme lehetőséget érdemben kihasználni csak ilyen feltételekkel lehet.

Nézzük azonban a kártyát, magát! 128MB DDR SDRAM, 220/275MHz-es órajel, a hátulján 2 DVI-kimenet. Simán passzol az AGP-slotba, install CD behelyez, WinXP betölt, és voilá, föl is ismeri azonnal. Kis konfigolgatás, telepítések ezerrel, majd az első meglepetés, újraindítást kér. Nosza, legyen neki, reboot. Operendszer betöltődik, a rákötött második monitor tök sötét – de szerencsére csak néhány pillanatig, ugyanis rövid idő elteltével az előzetes beállításoknak megfelelően életre kelti a kártya az eszközt. A dobozban található egy CD, egy rövid hardveres üzembe helyezési útmutató, egy DVI-t hagyományos VGA-csatlakozóvá átalakító csatoló, egy DVI-ről 2 kimeneti VGA-csatlakozót elérhetővé tevő, valamint egy VGA-ból Video és S-Video kimenetet produkáló kábel. Az összes többi kiegészítő a CD-n kapott helyet, van rajta ami csak szükséges, alapvető meghajtók, programok a többmonitoros funkció kihasználására, valamint technikai demók (köztük az Imperium Galactica III speciális verziója), és nélkülözhetetlen kellékek minden mennyiségben.



Teljesítményét elnézve csak azt mondhatom, kiválóan bírja a több megjelenítő egyidejű lekezelését, és mindegyiken kristálytiszta képet, és megfelelő színmélységet, valamint képfrissítést képes előállítani. Ha tesztmonitorainkbírták volna, a kártya képes lett volna maximálisan 2048x1526-es felbontást produkálni, 85Hz-es képfrissítéssel. Maradtam azonban a „hagyományosabb" felbontásoknál, és kipróbáltam, hogyan futnak az egyes manapság népszerű játékprogik a kártyán, és elmondhatom, hogy a kiváló képminőség itt is visszaköszön, azonban a gyárilag adott driverrel többmonitoros módban elég sok fagyást sikerült tapasztalni bizonyos Direct3D-s programoknál, valamint például a CD-n található IG3-demónál is. Ennek ellenére a legújabb, kimondottan játékokra kihegyezett kártyákkal nem tudja fölvenni a versenyt, de azt hiszem, a gyártónak nem is ez volt a célja. A programok tökéletesen elfutnak rajta, az összes mostanában elfogadott szabványt támogatja, és elhihetitek, a gyors grafikánál csak a szép és gyors grafika lehet szemet gyönyörködtetőbb…

Összefoglalva az eddig leírtakat, elmondható, hogy a Matrox újfent egy csúcskategóriás kártyával lepte meg a felhasználókat, amelyik kiváló választás azok számára, akik több monitorral rendelkeznek, és erős kártyát szeretnének kiváló képminőséggel és extrákkal felvértezve. Azonban úgy vélem, egy átlagfelhasználó valószínűleg a közel 100ezer forintos árat meglátva azonnal lemondana arról, hogy beruházzon egy hasonló luxuscikkre, és inkább az ATi Radeon 9000 128MB-os változata felé kacsintgatna, mely „csak" negyedennyibe kerül. Bizton állíthatom, hogy nem csak Magyarországon, de a világ többi részén is luxusnak számít manapság a Surround Gaming, hiszen belegondolván, a kártya, a monitorok… – kész vagyon. Ha manapság bárki két monitort szeretne használni egyszerre, jó eséllyel valamelyik GeForce/ATI-változatot fogja leemelni a polcról, esetleg a régebbi dualheades Matroxok egyikét, vagy fapados megoldással két kártyát helyez a gépébe. Habár állításommal ellentétes a legfrissebb adat, mely szerint jelenleg 20 játék már támogatja ezt a lehetőséget, és az elkövetkezendőkben 30 további fogja gyarapítani a listát. A nevek között ott van a Neverwinter Nights, illetve az Unreal Tournament 2003 is. A legnagyobb negatívum azonban, hogy kénytelen vagyok visszaadni ezt a kártyát, mert csak tesztelésre kaptuk… ☺

Forrás: DEMO studio Chilly

MONITOR TESZT

Egy szép péntek délután összegyűlt a PC.GAMES csapata az egyik budapesti MediaMarkt üzletben, hogy végigtesztelhessük a manapság kapható, az elérhető árkategóriákba tartozó monitorokat. A szokásos kitűzők beszerzése (aminek eredményeképpen sokszor néztek bennünket eladónak ☺), és a papírok kitöltése után bevettük magunkat az üzletbe, hogy a tesztasztalon boncolgathassuk a választékot, amely szerencsére óriásinak bizonyult.

Tesztünkhöz két programot használtunk, az egyik a Nokia fejlesztése, a másik egy freeware alkalmazás, segítségükkel vizuálisan is megállapíthattunk olyan dolgokat, amik a hétköznapi használat során ugyan nem mindig jelennek meg egyértelműen, azonban szemünk mégis érzékeli azokat, így például nagyon sok olyan káros hatást mérhetünk, amelyek hamarabb kifárasztják, esetleg rontják a felhasználó szemét. Ha pedig valami, hát szemünk épsége mindenképpen előbbre kell, hogy kerüljön a sorrendben a választásnál figyelembe vett szempontok listájában, megelőzve az adott termék árát is.

Nem arra törekedtünk, hogy győztest kiáltsunk ki, hanem inkább arra, hogy a választékból a különböző árkategóriákban bemutassuk az egyes példányokat, és pozitívumaikat és negatívumaikat felsorolva a végső konklúziót már az Olvasó maga vonhassa le, pénztárcájához mérten. Próbáltunk egy bizonyos határon belül maradni, ezt először bruttó 75 ezernél húztuk meg, ám végül tesztünkbe 19 colos monitorok is belekerültek, ennek eredményeképpen a felső határt a 80 ezer forint jelentette. Érdekességképpen kiválasztottunk egy relatív olcsó TFT-s monitort is, hogy a katódsugárcsöves megoldások mellett bemutassuk, a következő generációs technológia mennyivel tud többet, esetleg kevesebbet elődjénél – erről külön írásunkban olvashattok.

A 15" kategóriában két monitort vettünk részletesebben is górcső alá. A Belinea 10 20 20 jelzésű modellje teljesen átlagos képességekkel van megáldva, a sarkoknál enyhe torzítást tapasztaltunk, de talán a fényerővel volt a legnagyobb gond, amit maximumra kellett állítani az elfogadható szint eléréséhez. Eme gondok és viszonylag magas ára miatt nem igazán jó vétel.
A Samsung SyncMaster551s-ről nagyon lesújtó véleménnyel voltunk, mely leginkább az igen alacsony képfrissítési értékeknek köszönhető (1024x768-ban max. 60 Hz!!!), emiatt rendkívül fárasztó a használata, mindenki nagy ívben kerülje el, főleg az ára tekintetében.

Nézzük a 17"-es kategória egyik ismerős résztvevőjét, a Belinea 10 30 75 modelljét. Alapvetően nem rendelkezik kiemelkedő tulajdonságokkal, fényereje bőven elég a nyugodt monitorhasználathoz (45%-on használtuk), kevéssé időtálló, a képe egy idő után „megroggyan". A menüje és kezelése elég idegesítő (alul kell tekergetni). Kicsit talán drága a képességeihez képest.

A Samsung Syncmaster 753DFX kiválóan szerepelt, magas felbontásig bírja, tökéletes a képe, időtálló, 25%-os fényerőn használtuk, menüjében temérdek lehetőség érhető el, többek között zoom is (amelynél azonban nincs mértékegység, így érzésre kell használnunk), de akár átlátszóvá is tehetjük a menüjét (aminek azonban sok értelme nincs, mert így elég rosszul látható a tartalma ☺. Megéri a pénzét.

Az LG E700B alapvető tulajdonságait tekintve semmivel sem emelkedik ki, de panasz sem lehet rá túl sok, amolyan szürke egér. Időtállósága megkérdőjelezhető azonban, ráadásul a felhasználható képernyőterület jóval a monitor fizikai keretein belül található, és ez kissé idegesítő lehet használatakor. Az általunk tesztelt példány az idő vasfogával nem tudta fölvenni a harcot, a bal szélén a képcső eléggé erősen homályos volt.

Az LG 700B képcsöve a fentitől eltérően hagyományos, a fényerőt is magasabbra (60%) kellett venni, és 1280x1024-ben három sarokban is geometriai torzítás volt tapasztalható. Az F700B viszont már fejlettebb technológiával készül, fényereje is jó, itt viszont komoly geometriai hibára bukkantunk: a kép két szélét nem lehetett párhuzamosra állítani.

Igazi meglepetést okozott az Acer V771 alacsony árával és egészen jó teljesítményével. Kategóriájában fölényesen megelőzi a Belinea hasonló monitorát ár/teljesítményben. A képcső ugyan nem a legkiválóbb, azonban képe jól látható, könnyen használható. Egyetlen nagy problémája, hogy otthon, sötétben zavaró lehet, hogy még 0%-os fényerővel is szemet zavaróan világosnak bizonyult. Árát tekintve egész jó vétel.

A Philips 107B3 kicsit jobb teljesítményt nyújtott 19"-os társánál, azonban itt sem volt felhőtlen a helyzet. A képcső könnyen mágneseződött, jobboldala teljesen deformált volt már a használattól, a függőleges vonalak szépen görbültek, a geometriai teszten szinte semmi sem stimmelt, a képcső széleinél megtört a kép. Sajnos ezért a pénzért egy kevéssé időtálló monitort kapunk.

A Hyundai Q770-ese először szokatlan, ám megnyerő formájával érdemelte ki figyelmünket, és a további akadályokat is sikerrel vette, egyedüli hibájaként a kép alján látható képgörbület róhatjuk fel, melyet sajnos nem tudtunk korrigálni. Nagyon jól teljesített viszont az olvashatósági tesztben, és a képe is kiválónak bizonyult, így nyugodtam ajánlhatjuk mindenkinek, aki egy viszonylag olcsó, de kiemelkedő minőségű és kis helyigényű monitort akar.

Egyetlen Fujitsu-Siemens monitorunk egészen jól szerepelt tesztünkben, 15%-os fényerővel használva egész szép képet nyújtott, és már éppen kiállítottuk volna a pozitív bizonyítványt róla, amikor fönnakadt néhány ponton a teszt során. Először is a konvergencia-teszt kimutatta, hogy sajnos a színek megjelenítésénél volt néhány helyen bug, a resolution függőleges kitéréseket regisztrált, és a képernyő sarkainál is tapasztalható volt minimális deformáció. Kicsit drágállottam az árát, kicsivel olcsóbban már jobban megérné.

A Philips 109S óriási csalódást hozott. Külsejét tekintve mintha évekkel korábban járnánk, semmi elegancia nem tükröződött a „duci" monitoron. Pozitívumként megemlíthető a maximális felbontás óriásisága, ám sajnos

nagyon sikerült elhasználódnia a polcon állva. A bal szélén erőteljesen lemágneseződött, képe leginkább a TV-képernyőkéhez hasonlított, ami sajnos a homályosságában is megjelent, a kontraszt állítgatásával azonban ezen nem sokat tudtunk segíteni (valószínűleg a 0.27 mm-es képponttávolságnak nagy szerepe volt ebben). A legidegesítőbb azonban az volt, hogy a kezelőgombok folyamatosan beragadtak, nehéz volt bármit is ügyködni velük. Ezért a pénzért ez az „ősdi" eszköz nem felel meg az ár/teljesítmény viszonylatában elvártaknak. Egyetlen nagy pozitívuma, hogy a screen regulation-teszten kiválóan szerepelt, mindenféle pulzáló hatás megjelenése nélkül.

A teszt hátteréről

Hogyan is teszteltünk? Elsőként fontos leszögezni, hogy ezek a monitorok a boltban már elég régóta üzemben voltak, és egész nap folyamatosan működtek. Ennek eredménye, hogy tudtuk tesztelni az időtállóságot is, hiszen egyes típusokon meglátszott ez a folyamatos igénybevétel. Ha valaki otthonában hasonló módon szeretné monitorát ellenőrizni, jó tudni, hogy a teszteléshez, a programok futtatásához az szükséges, hogy az adott képcső „bemelegedjen". Ez körülbelül 20 perces üzemelést jelent (nem „stand by" üzemmódban természetesen).

Mit is érdemes megnézni egy monitornál legelőször? Amit elsőre láthatunk a dobozán, az a maximális felbontása (pl. 1280x1024) és az ebben az üzemmódban elérhető maximális képfrissítési frekvencia (pl. 60Hz). Előbbi, azt hiszem, túl sok magyarázatot nem igényel, utóbbihoz érdemes megjegyezni, hogy a villódzásmentes képhez minimum 75Hz szükséges (ezt a feltüntetett maximálisnál eggyel kisebb felbontásban biztosan tudja ma már minden monitor), de mind munkához, mind a játékokhoz manapság már a 85Hz a használatos. A jobbfajta, ám drágább példányok természetesen eme érték fölött is képesek teljesíteni, és szerencsére ennek a manapság kapható középkategóriás videokártyák sem szabnak már határt. A képponttávolságnak is fontos szerepe van, nem véletlen, hogy sokkal részletesebbnek, élesebbnek látjuk azt a képernyőt, ahol a távolság kisebb, mint azt, ahol ezek távolabb helyezkednek el, ergo a megjelenítéshez használt pontok távolsága is nagyobb, és ez a képminőségen is tükröződik. Ami még talán elsőre látszik, az a menürendszer és a kezelőgombok, valamint az, hogy síkképernyős monitorról van-e szó.

A részletesebb tesztelésnél fontos figyelembe venni a konvergenciát, ez a különböző színek képernyőn történő pozícionálását jelenti. (Ha jól van beállítva a monitor és a videokártya, elméletileg a színeknek egyenes vonalakat kell kiadniuk. Ha nem, az ahhoz vezethet, hogy az olyan színek, amelyekhez több alapszín felhasználása szükséges – RGB, vagyis piros, zöld, kék itt a három összetevő –, elmosódnak. Ez a fekete betűkön látszódik nagyon jól, amikor kékes „árnyképet" kapnak.) A geometriájának tesztelése azt jelenti, hogy a pontos beállítások után képes-e a monitor az egyenes vonalakat valóban egyenesnek megjeleníteni, vagy töréseket, elhajlásokat rak bele. A moire és a resolution olyan dolgokat fednek föl, amelyek szabad szemmel nem biztos, hogy érzékelhetők, ám egy rossz beállítással, vagy esetlegesen előregedett elektronika vagy képcső esetén nagyon igénybe vehetik szemünket, ezáltal az hamar elfárad, esetleg fejfájást alakít ki, illetve így kideríthetők a képcsövek torzításai, valamint a mágneseződés is könnyen kivehető, amelyek leggyakrabban a képcsövek széleinél jelentkeznek (rosszabb esetben az egész területen végigkövethetők). A fókusz abban segít, hogy ellenőrizhessük, a kép szélein, valamint a közepén megjelenített kép között van-e különbség, képdobozunk elmossa-e az éles határokat a szélek felé haladva, vagy megmaradnak ugyanolyannak, mint azt középen láthatjuk. A fényerő fontos eleme minden monitornak, mert ha nem lehet eléggé világossá varázsolnunk a képernyőt, világosabb környezetben (pl. napfény) semmit sem fogunk látni belőle, ha pedig minimumra állítva is még nagyon világos lenne, az is zavaró, mert ilyenkor a monitor is „sugároz", ezzel is fárasztva a szemünket. Ami még fontos lehet, az a screen regulation (vagy high voltage regulation), amely azt ellenőrzi, hogy

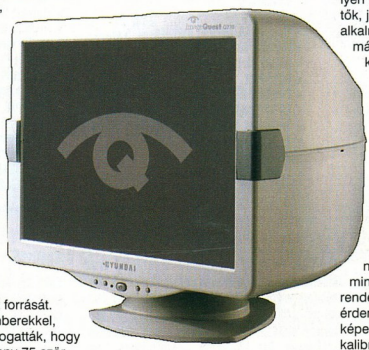
Gyártó és típus:	Philips 107B3	Philips 109S	Acer V771	Hyundai Q770	Hyundai L50A	Fujitsu-Siemens SCALEO C792
Gyártó webhelye:	www.consumer.philips.com	www.consumer.philips.com	global.acer.com	www.hyundaimonitors.com	www.hyundaimonitors.com	www.fujitsu-siemens.com
Képcső mérete:	17 col	19 col	17 col	17 col	15 col	17 col
Képcső típusa:	lapos	hagyományos	hagyományos	lapos	TFT LCD	hagyományos
Képponttávolság:	0,25 mm	0,27 mm	0,26 mm	0,20 mm	0,26 mm	0,26 mm
Képfrissítés hor.(Khz)/ver.(Hz):	30-86 / 50-160	30-92 / 50-160	30-72 / 50-120	30-70 / 50-150	31-60 / 44-75	30-96 / 50-160
Max. felbontás:	1600x1200@65 Hz	1920x1440@60 Hz	1280x1024@67 Hz	1280x1024@60 Hz	1024x768@75 Hz	1600x1200@75Hz
Bruttó ár:	74,990 Ft	74,990 Ft	45,990 Ft	66,990 Ft	119,990 Ft	64,990 Ft

fekete képernyőről fehérre váltva a kép elkezd-e „ugrálni". Ugyanis amikor a teljesen fehér képernyőre váltunk, a régebbi, és az alacsonyabb kategóriás monitorok képe „kiszélesül", ezzel deformálva a képet, majd feketére váltva újra „visszahúzódik".

Az LCD monitorok működési elve

Mindenképpen érdemes ejteni pár szót az LCD monitorok működéséről, mivel ezen a téren elég sok tévhit létezik, ezeket nem árt tisztázni. Ezen megjelenítők mindegyike a folyadékkristályos, azaz LCD alapokon nyugszik, a TFT csak ennek egy fajtáját jelöli, mely a Thin Film Transistor rövidítése, és lényege, hogy minden képponthoz tartozik egy tranzisztor is, amely szabályozza a képpont fényáteresztő képességét. A következő dolog a láthatósági szög. Az LCD monitorok felépítése lényegét tekintve olyan, mintha rengeteg apró, üreges csövet néznénk, melyek mögött valamilyen fényforrás világít. Ha ezeket a „csöveket" nem szemből, hanem más szögből nézzük, akkor nem fogjuk rendesen látni a rajtuk átjövő fényt. Az évek során azonban a gyártók ezt a hiányosságot mindenféle hókuszpókusszal igyekeztek kiküszöbölni, minek folytán mára a 140-160 fokos láthatósági szög vált általánossá. Az ilyen típusú monitorok hatalmas előnye a viszonylag kis méret, a könnyű hordozhatóság, és a szembarát működés, továbbá semmiféle mágneses sugárzást nem bocsátanak ki.

A végére hagytam a képfrissítési frekvenciát, mint a legnagyobb tévhit forrását. Találkoztam már emberekkel, akik büszkén mondogatták, hogy az ő monitorjuk bizony 75-ször frissíti a képet másodpercenként. Pedig ha tudnák... Ez csak a katódsugaras képernyőknél van így, ott ha muszáj, ha nem, a monitor annyiszor frissíti a teljes képet, amekkora frekvenciára egy adott felbontáshoz beállítottuk. Ha ez az érték túl alacsony (<75 Hz), akkor a szemünk és a fejünk rövid idő alatt elfáradhat, megfájdulhat. Az LCD-k esetében azonban a monitor csak abban az esetben frissít egy adott képpontot, és nem a teljes képet, amikor annak tartalma valóban megváltozik. A másodpercenkénti képfrissítés értékét itt a response time adja meg, ami a mai típusoknál általában 25 és 40 millisecundum körül van, és úgy lehet kiszámítani, hogy az 1000-et elosztjuk a response time értékével (40 ms esetén ez mindössze 25 kép/sec, míg 25 ms mellett már 40 kép/sec, ami már megfelel a játékok követelményinek is). Ha a monitoron azt látjuk, hogy pl. 1024x768x75 Hz, ez azt jelenti, hogy a megjelenítőt milyen bemeneti jelre tervezték, így illik a megadott értéket használni, más esetben a monitoron nem jelenik meg kép, csak egy hibaüzenet (out of sync).



Chilly&Papabear

HYUNDAI L50A TFT 15"

Érdekességképpen tesztünkbe belevettük az egyik alacsonyabb kategóriás TFT-monitort is. Természetesen a többivel egy lapon nem említhető, hiszen tesztjeink nagy része a katódsugárcsöves technológiára alapozódik, ennek eredményeképpen kár is lenne screen regulationt, moire ill. resolution-hibákat vagy képernyő-görbülést keresgélnünk ebben az esetben. Ellenben meg kellett vizsgálnunk a TFT-k alapvető hiányosságát, a képernyőfrissítés lassúságát, amely egyelőre a legnagyobb hátránya (persze az áruk mellett) az elterjedésüknek. Egyszerűen ezek a megjelenítők lehetnek akármilyen laposak, könnyen kezelhetők, játékra például a legtöbbjük alkalmatlan. Vannak manapság már olyan változataik, amelyek képesek olyan gyorsasággal követni a képernyőn történő eseményeket, hogy verhetetlenek a „hagyományos" monitorokkal szemben, ám ezek csillagászati összegbe kerülnek. Az általunk kipróbált példány 1024x768-as maximális felbontással bírt, és kiváló fényerővel rendelkezett: 41%-ra kalibrálva használtuk. Menürendszere könnyen kezelhető és szinten minden lehetséges funkcióval rendelkezik, külön dicséretet érdemel, hogy az elektronika képes automatikusan a forráshoz kalibrálni a képet, mind pozicionálását, mind élességét illetően. Ennek ellenére a „lassúságán" túl még egy hátrányát tapasztaltuk, ez pedig az élességének hiánya volt, ugyanis hiába minden finomtuning, a szöveg elég homályos maradt mindvégig. Árkategóriájában, amely 120ezer forint körül található, több márka is verseng a vásárlók kegyeiért, érdemes végigpróbálni őket, hiszen általában véve elmondható, hogy mindegyiknek van valamilyen apró hibája, hiányossága.

Gyártó és típus:	Belinea 10 20 20	Belinea 10 30 75	Samsung SyncMaster 551s	Samsung SyncMaster 753DFX	LG 700B	LG E700B	LG F700B
Gyártó webhelye:	www.belinea.com	www.belinea.com	monitor.samsung.de	monitor.samsung.de	www.lge.com	www.lge.com	www.lge.com
Képcső mérete:	15 col	17 col	15 col	17 col	17 col	17 col	17 col
Képcső típusa:	hagyományos	lapos	hagyományos	lapos	hagyományos	lapos	lapos
Képponttávolság:	0,28 mm	0,24 mm	0,24 mm	0,20 mm	0,25 mm	0,25 mm	0,24 mm
Képfrissítés hor.(KHz)/ver.(Hz):	30-70 / 50-120	30-70 / 50-150	n.a. / 50-107	30-70 / 50-160	30-70 / 50-160	30-70 / 50-160	30-70 / 50-160
Max. felbontás:	1280x1024@60 Hz	1280x1024@65 Hz	1024x768@68 Hz	1600x1200@68 Hz	1280x1024@60 Hz	1280x1024@60 Hz	1280x1024@60 Hz
Bruttó ár:	42,990 Ft	69,990 Ft	44,990 Ft	79,990 Ft	79,990 Ft	59,990 Ft	77,990 Ft

GERICOM mobile world

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATi 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe.

ATi RADEON GRAPHICS

X5

VILÁGÚJDONSÁG!
GERICOM X5 világújdonság! Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
SILVER SERAPH a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

WEBGINE Per4mance

- SiS650 chipset
- 8x sebességű CD-író + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-író+DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **379.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **429.900 Ft**

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

MiTAC

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **369.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.comp.hu

WEBSHOX Plus Per4mance

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

319.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

359.900 Ft

WEBSHOX Per4mance

BOMBA ÁR!

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin és a Computer Panorama tesztelőitől. 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

- SiS650 chipset
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyüzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 128MB-os GeForce4 VGA kártya, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 40x SONY CD író

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

199.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyüzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez

99.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 60GB merevlemez

129.900 Ft

GERICOM FRONTMEN

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó, 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

GERICOM mobile world

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 60GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

249.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

TUNING

Mindenkinek jogos vágya, hogy a szűkös forrásaiból a legtöbbet hozza ki. Ennek egyik jó módja a meglévő vasak csúcsrajáratása.

0.15 µ CSÍKSZÉLESSÉG

A Matrox Parhelia-512 vetélytársaihoz képest alacsony, mindössze 220 MHz-es órajele valamennyire a 0,15 mikronos gyártástechnológia, és az ehhez mérten magas tranzisztorszám közötti összefüggésből adódik. Az AnandTech tesztjei szerint azonban az ATI alaposan rácáfolt erre, nekik ugyanis sikerült egy Gigabyte GV-R9700Pro kártya magórajelét (alap: 325 MHz) 400 MHz-re feltornázni! Ez szinte hihetetlen érték egy 0,15 mikronos, de több mint 110 millió tranzisztort tartalmazó GPU esetében. Mindenesetre ez bizonyíték az ATI hónapokkal ezelőtti szavaira, melyek szerint lesz még valami a tarsolyukban az NV30 megjelenésekor. Már mi is nagyon várjuk, hogy tesztelhessük az új királyt, ami már most is elsőrő teljesítménnyel és képminőséggel bír.

Az a megtiszteltetés ért, hogy kedvenc szerkesztőm rám bízta újonnan induló tuning rovatunk vezetését, így aztán végre az újság keretein belül is kielhetem túlhajtási kényszeremet... Ezúton is szeretnék megkérni mindenkit, akit érdekel a téma, hogy leveleivel, javaslataival segítsen a rovat tartalmának összeállításában. Így első nekifutásra szeretnék részletesebben kitérni néhány benchmark programra, manapság úgyis nagyon sokat beszélnek róla; továbbá érdemes egy kis figyelmet szentelni a Powerstrip nevű, univerzális videokártya beállító alkalmazásra, ami igen nagy népszerűségnek örvend az utóbbi hónapokban, talán nem véletlenül. Ennyi elég is bevezetőnek, akkor hát csapjunk a lovak közé!

Az etalon – 3DMark2001 SE

A program, amit lényegében boldog-boldogtalan használ a videokártya és ügy általában a komplett gép teljesítményére, a 330-as builddel végre kiküszöbölte az NVIDIA chipsetek felé való részrehajlást, így már reálisabb eredményeket produkál pl. az ATI Radeonnal szerelt kártyákon. Ezenfelül már támogatja a jelen számban ismertetett AGP 3.0 szabványt, a DirectX9-et, és a jövőben megjelenő új grafikus készleteket, például a SiS Xabre400-at és a Radeon 9700-at. Az SE és a sima változat eredményeit természetesen összehasonlíthatjuk a Result Browser keretén belül.

Vulpine GLmark

Ez is egy jól bevált teszt, mely bármilyen OpenGL-t támogató kártyán hajlandó lefutni, de fejlesztői lényegében a GeForce 3 / 4 architektúrára optimalizálták, így ha nem ilyen kártyával rendelkezünk, a GF3 features nevezetű opciót be sem tudjuk kapcsolni. Ennek ellenére kiváló tesztprogram, mivel átfogó képet nyújt a teljes rendszer teljesítményéről. Ellentétben a 3DMarkkal, ezt nem kell regisztrálni ahhoz, hogy beépített eredményböngészőjét használatba vehessük.

Quake3 timedemo

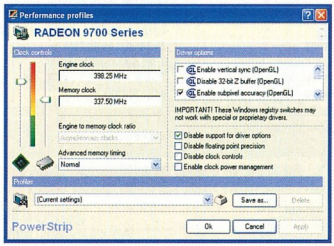
A játék megjelenése óta talán a legelterjedtebb benchmark az egész világon, amit valószínűleg csak a most megjelenő Unreal Performance Test és az id új üdvöskéje, a Doom III lesz képes letaszítani a trónjáról. Sokaknak okoz gondot az elindítása, lássuk tehát eme bűvös sorokat, melyeket a konzolba lehet begépelni, mindegyik után Entert nyomva: \timedemo 1, \demo001, vagy Team Arena esetén \demo mpdemo1
Az eredményeket szintén a konzolon tekinthetjük meg.

Jedi Outcast timedemo

Mostanában ez a teszt is egyre népszerűbb lesz, mert nem ad annyira magas fps-eket, mint a Quake3 timedemója. A JO sokkal jobban terheli az egész rendszert, így reálisabb képet ad, eléggé procifüggő, amit az alacsonyabb felbontásokban kapott értékek összehasonlításával azonnal észrevehetünk. Elindítása kicsit eltér a többi Q3 engines programétól, de szintén a konzolba kell begépelni:

devmap ffa_bespin, timedemo 1, disconnect, demo jk2ffa

Az eredményt szintén a konzolban tekinthetjük meg, de itt



PageUppal fel kell scrollozni hozzá.

Commanche 4 teszt

Egyike a modern benchek legmegterhelőbbikének, így aztán senki ne számítson egetverő fps-ekre, a 30-as érték elérése itt már kifejezetten jónak számít a magasabb felbontásokban. Bár szimulátorok ritkán szoktak ehhez hasonló szerepkörben díszelegni, a processzorok és a videokártyák teljesítményének ugrásszerű növekedése lehetővé tette feltűnően szép grafikájú programok kifejlesztését (lásd még Grand Prix 4). Itt már bekapcsolhatjuk a pixel shader támogatást is, melynek révén valósághű vízmegjelenítésben lehet részünk (tükröződések, hullámok stb.).

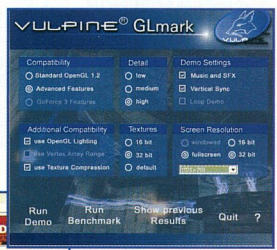
Codecreatures Benchmark

Igazi erőműnyúzó vadállat, még GF4 Ti4600-zal, 2 GHz-es procival és 1 GB memóriával sem fut röccenésmentesen, cserébe viszont félelmetes részletességű grafikát kapunk. A program alapját képező motor egy jövőre

megjelenő játékban is dohogni fog, addigra viszont már reméhetőleg a GF4 lesz a középkategória. DirectX8-as kártya nélkül el sem indul, és hardverkövetelményei miatt tökéletes az apróbb sebességbeli eltérések kimutatására is.

PowerStrip

Nagyon elterjedt VGA kártya beállító program, mely leginkább annak köszönheti népszerűségét, hogy az összes létező típussal képes együttműködni. Szinte mindent be- és átállíthatunk a segítségével, persze minket leginkább a tuning része érdekel. A Performance Profiles->Configure menüpont alatt található két csúszka segítségével állíthatjuk be a kívánt mag- és memóraórajelet, azonban csak óvatosan, és minden módosítás után teszteljük le a stabilitást, pl. 3Dmark2001-gyel. Ha képhibákat észlelünk (szétcsúszott, szeme-



telő), akkor azonnal vegyünk vissza az órajelből. A stabil beállításokat akár el is menthetjük, és aztán egy kattintással aktiválhatjuk, amikor szükségünk van rá. Shareware, regisztrációs díja 29,95 dollár, amit bőven megér.

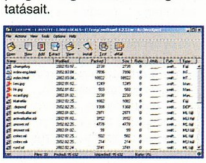
Papabear

TÖMÖRÍTŐK

Ki ne küszködne időről-időre helyhiánnyal. Ezen a problémán segíthet - ideiglenesen - egy jó tömörítőprogram, amelyből most 3 ingyen kipróbálható verziót adunk az olvasó kezébe.

Szeretettel üdvözlök mindenkit a PC.GAMES új rovatában, melyben minden hónapban ismertetünk néhány programot egy adott témakörből, amiket aztán a DVD mellékletünkön is megtaláltok. Ha Te is szeretnél javasolni témát, akkor írd meg azt a szerkesztőségünkbe, vagy a rusty@pc.games.hu e-mail címre. A mostani számban a tömörítőprogramokból ajánlunk egy csokorral.

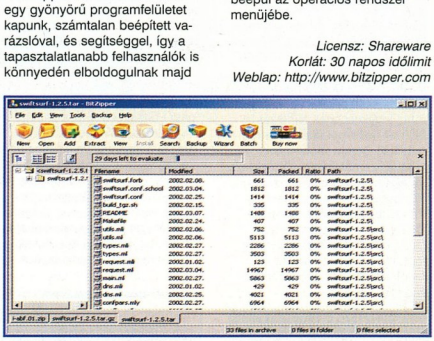
A mai világban már rengeteg fájltömörítés létezik, melyek kicsomagolására régen külön-külön szoftvereket kellett beszereznünk. Azonban ma már elvárjuk az ilyen segédprogramoktól, hogy kezelje az összes ismertebb formátumot, sőt még épüljön is be az operációs rendszer menüibe, hogy ezáltal könnyebben elérhessük akár egy kattintással is a program legfontosabb szolgáltatásait.



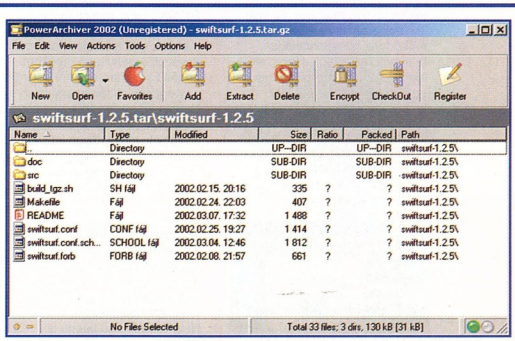
ArchiveXpert v.2.02
Ez a remek program a fenti leírásra tökéletesen passzol, ugyanis amellett, hogy kezeli a szinte az összes főbb formátumot (ZIP, CAB, LHA, LZH, TAR, JAR, GZ, BH, ACE, ARC, ARJ, ENC, HA, PAK, PK3, PK_, RAR, TGZ, Z, ZOO), egyszerű és szép a kezelőfelülete, felépítése könnyen kezelhetővé teszi a kezelését. A program teljesen Windows XP kompatibilis, és a készítők szerint akár 500%-kal is gyorsabban dolgozik a program a szokásosnál, ráadásul kevesebb memóriát is fogyasztva. A tömörített állományokba egy gombnyomással belenézhetünk, módosíthatjuk azok tartalmát, sőt egy újabb kattintással megkeresztethetjük a setup.exe vagy install.exe fájlokat benne, és automatikusan futtathatjuk is azokat. A program természetesen beépül a Windowsba, így könnyedén elérjük a fontosabb funkciókat.

Licensz: Shareware
Korlát: 30 napos időlimit
Weblap: http://archivexpert.com

BitZipper 3.1.1
A BitZipper felinstallálása után egy gyönyörű programfelületet kapunk, számtalan beépített varázslóval, és segítséggel, így a tapasztalatlanabb felhasználók is könnyedén elboldogulnak majd vele. A főbb tömörítési formátumokat ez a program is ismeri, továbbá könnyedén készíthetünk az állományokhoz SFX fájlt, vagy akár egy előre beállított víruskeresővel ellenőrizhetjük azokat. Van egy nagy előnye még a programnak: remek Backup lehetőségekkel rendelkezik. Szintén beépül az operációs rendszer menüjébe.



Licensz: Shareware
Korlát: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.bitzipper.com



PowerArchiver 2002
Ennek a programnak leginkább azok fognak örülni, akik szeretik, ha csak a legtöbbet használt funkciók vannak a menüsorban, és nincs tele fölösleges dolgokkal sem. De természetesen a legextrább funkciók itt is megtalálhatóak. Akik viszont megunnák az előbb említett kezelőfelületet, a program weblapjáról számtalan skint tölthetnek le hozzá. Sőt, támogat több nyelvet is, de sajnos magyar nyelven egyelőre nem tud. A tömörített fájlokat itt is néhány kattintással akár FTP-n is feltölthetjük, vagy kódolhatjuk/dekódolhatjuk is, de még e-mailen is elküldhetjük. Mindezen szolgáltatásokat természetesen a másik két programhoz hasonlóan egy kattintással elérjük a gyorsmenüből.

Licensz: Shareware
Limit: 30 napos időkorlát
Weblap:
http://www.conexware.com

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló
könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet
na erre varrjál gombot :)

egérpad
feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa
hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre
a buborékos italok számára

mérőszalag
hogy mérhető legyen a különbség :)

ZENE

WWW.ZENE.NET

A magyar zenei portálok közül a Zene.net az, ami első blikkre eszembe jut. Az igényes designnal kivitelezett portál körülbelül két és fél éve működik, és olyan illusztris személyiségek is közreműködnek létrehozatalában, mint például Sebők János, aki a magyar popzene hőskorának az egyik legendás alakja; több könyve is megjelent, és jelenleg a Zene.net főszerkesztői posztját tölti be. A Zene.net a különböző zenei stílusoknak különálló rovatokat adományozott, úgyhogy mindenki könnyedén megtalálja a neki tetsző cikkeket.

www.garbage.de
Német Garbage honlap
www.radiohead.co.uk
A Radiohead hivatalos honlapja
www.savagegarden.hu
Magyar nyelvű Savage Garden oldal
www.jamiroquai.co.uk
A Jamiroquai hivatalos oldala

MOBIL

MOBIL.HIX.HU

A Mobil Hix körülbelül olyan színvonalú portál, mint a Hardware Hunpage, azzal a különbséggel, hogy számítógépes hardverek helyett a mindennapok kézbevalóival, a mobiltelefonokkal foglalkozik. Az oldalon a legfrissebb mobilos hírek mellett számtalan mobil-feature is helyet kapott; a manapság már kihagyhatatlan apróhirdetésszekció (a hardcore mobilosok gyakran csencselnek a készülékeikkel, ez személyes tapasztalat) és az obligát tesztrovat (frissülhetne gyakrabban) mellett érdekesség, hogy részletes elemzéseket is kapunk a magyar mobilszolgáltatókról, sőt, európai körkép is található, ugyanezen témában.

www.mobilzona.com
Mobil Zóna
www.mobilkor.hu
MobilKor
suprafon.freeweb.hu
Suprafon GSM
www.users.hu
Users

GAMEZ

WWW.SUDDENSTRIKE2.DE

Végigjátszás rovatunk ehavi főszereplőjének, a Sudden Strikenak felettébb igényes honlapot rittyentettek a lelkes dizájnerek. Az oldal eleve három nyelven olvasható (angol, francia, német), és már a rendes honlapot bevezető, igényesen megkomponált flash-intró sejtetni engedi: ez nem egy akármilyen oldal. Nem is, hiszen a játék készítői a Sudden Strike honlapját sem bárgyúskodták el; egy információval telezsúfolt oldalt hoztak össze, amin minden megtalálható, ami a játékkal kapcsolatos.

www.gamespydaily.com
Merülj el az Icewind Dale világában Feargus Urquharttal.
www.homelanfed.com/index
Mafia-interjú Daniel Vavrával
www.sportplanet.com
NHL 2003 interjú interjú a Sportplanet.com-on.
www.strategyplanet.com
Celtic Kings interjú a Strategy Planet-en.

HARDWARE

WWW.HWHUNPAGE.COM

A Hardware Hunpage az egyik legkiterjedtebb, magyar nyelvű hardvermagazin. A rendszeresen frissített hírszekció, és a gyakran jelentkező tesztrovat (amelyben naprakészen tudhatjuk meg a frissen piacra dobott hardverek összes jellemzőjét) mellett olyan retro-érdekességek is helyet kapnak, mint például a nemrég publikált Commodore-sztori, vagy a személyi számítógépekről szóló cikksorozat. A Hardware Hunpage-en természetesen fórum is található, valamint rendkívül értékes és hasznos szekció, a driverkönyvtár, ahol a legtöbb hardverhez találhatunk megfelelő drivert, ha éppen arra van szükségünk.

www.szamitogep.hu
Számítógép.hu
www.terminal.hu/hardver
A Terminál hardverrovata
hardver.terasz.hu
Hardver-linktár
www.infovilag.com
Infóvilág

DOWNLOADZ

ORIGO.HU/SZOFTVERBAZIS

Az Origo Szoftverbázis a legnagyobb magyar, legális letöltésekkel foglalkozó szoftverportál. Az oldal több kategóriára, és ezeken belül alkategóriákra tagolódott, és az alkategóriákban felsorolt valamennyi program saját kis weboldalt kapott, amelyen minden fontos információ megtalálható vele kapcsolatban, többek között az illeszkedő operációs rendszer típusa, a program mérete és a letöltések száma. Itt is szavazhatunk egy egytől ötig terjedő skálán, a korábbi letöltők szavazatai szintén használható információt jelenthetnek. Az Origo Szoftverbázisban természetesen egyaránt találhatóak freeware, shareware és demo szoftverek.

www.1001winampskins.com
Winamp skinek tömkelege
www.free-pc.hu
Free PC
www.freeweb.hu/warangy
Warangy Downloads

FUN

WWW.FUNPIC.HU

A Habostorta részeként funkcionáló Funpic a weben fellelhető legröhejesebb képeket tartalmazza összegyűjtve. A képekre kulcsszavak alapján is rákeresehetünk, de a TOP 100 opció bezizításával a legkirályabb száz képet tekinthetünk meg. A toplista a látogatók szavazataiból állt össze, úgyhogy ha tetszik valamelyik kép, te se habozz, szavazz!

www.vicc.net/index
Anyósviccek a vicc.net-en
www.szaszmarci.ini.hu
Szász Marci Fan Club
okorszem.hu/funstuff
Vicces videók
www.hszk.bme.hu/~wa330/blog
HolyMoses blogériája

CAR

WWW.TOTALCAR.HU

A Total Car az Index lapcsalád tagja. A fő profilja – sose találnátok ki – a négykerekű járművek körül forog. A cikkek pedig a jellegzetes Index style-ban íródtak, és ez körülbelül annyit jelent, hogy egy egészséges humorérzékű ember vonyítani fog mondjuk Winkler Róbert Golf GTI tesztjén, vagy a fekvőlámpás Mercedest bemutató, igen hangulatos íráson. Az oldal azonban szakmailag sem kifogásolható, hiszen a Total Car az egyik legismertebb autós portál a neten.

www.bugatti-cars.de
A Bugatti gyár hivatalos honlapja.
www.auto.com
Az egyik legjobb amerikai portál.
www.auto2.hu
Auto 2 Online.

FILM

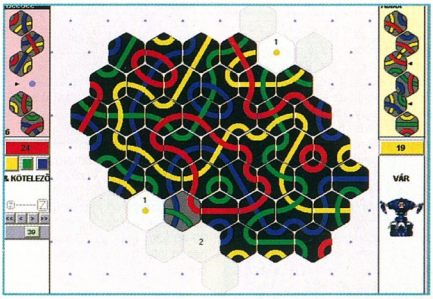
WWW.IMDB.COM

Merem állítani, hogy az IMDB (The Internet Movie Database, ezt takarja a rövidítés) a legnagyobb filmes adatbázis ezen a sivár cybervilágon. A leginkább egy virtuális videótékához hasonlító portál tartalmában leglúzerebb külső-tadzsikisztáni dokumentumfilmek részletes stáblistájától kezdve a Psycho-n át egészen a máris filmtörténeti klasszikusnak számító Barátok közt-ig minden benne foglaltatik. Az adatbázis mellett természetesen minden filmekkel kapcsolatos feature is megtalálható az IMDB-n, többek között sztárgaléria, filmkritikák és toplista is. Minden mozirajongónak kötelező!

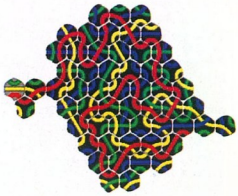
www.carfax-abbey.com
Horror-adatbázis
www.foreignfilms.com
Nem amerikai filmek adatbázisa
www.filmsite.org
Klasszikus hollywoodi filmek
www.ssees.ac.uk/videos/intro.htm
Kelet-Európai filmek angol nyelvű adatbázisa

TANTRIX ON-LINE

A világ legcsavarosabb stratégiai játéka, avagy Új-Zéland bűvös-kockája



Mint a képek mutatják, hatszögletű lapkákat kell egymás mellé pakolnunk úgy, hogy az oldalak mindig színhelyesek legyenek. Ehhez 6-6 lapkát kapunk, ami mindig feltöltődik, ha a táblára kirakunk egyet. A cél minél hosszabb vonalat, illetve saját magába visszatérő hurkot (az duplán számít) létrehozni a saját színünkből, közben pedig akadályozni az ellenfelet a hasonló tevékenységében. A végelszámolásnál csak a legnagyobb pontértékű vonal számít, a sok pici vo-



HAJRÁ MAGYAROK:

- A játékosok számát nézve az ötödik, az országok lakosságához viszonyított játékosszám szerint viszont a második a sorban a magyar online Tantrix-közösség!

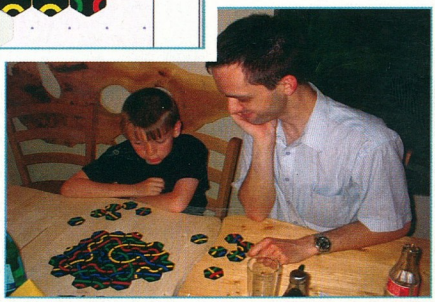
- Az 1999-es Európa Bajnokságot Petrecz Péter, a magyar honlap üzemeltetője nyerte.

- Idén tavasszal lezajlott az első Magyar Bajnokság, amelyen sajnos nem én nyertem ☺.

Linkek:
www.tantrix.hu, www.tantrix.com

Vadiúj rovatunkban megpróbáljuk körüljárni, mivel játszhatunk több-kevesebb ráérő időnkben az interneten.

Most egy asztali játék online változatát szeretném bemutatni nektek. A játékot 1991-ben találta ki egy Mike McManaway nevű újzélandi úriember. A játék az eltelt relatív rövid idő ellenére rendkívüli népszerűségre tett szert, több országban az év játékának is választották. Természetesen a kornak megfelelően elkészítették a webes, géppel avagy hús-vér emberekkel játszható változatot is. Egy akkoriban véletlen arrafelé járó hazánkfiának nagyon megtetszett a játék, és hazatérve úgy gondolta, érdemes lenne népszerűsíteni is. Így született meg a magyar honlap, amin Tantrix-hírek, érdekességek, statisztikák mellett komoly bajnokságokról is hírt kapunk, illetve az online játékbotlban megrendelhetjük az asztali verziót, valamint kistestvéreit, a kirakókat. Természetesen innen indulva lehet eljutni a Java-s játékhoz is,



ahol a nap 24 órájában lehet játszani a világ minden részéről érkező delikvensekkel.

A menürendszer és az üzenetek – elsőnek a sok közül – le lettek fordítva magyarra, ezzel is növelve a komfortérzetet.

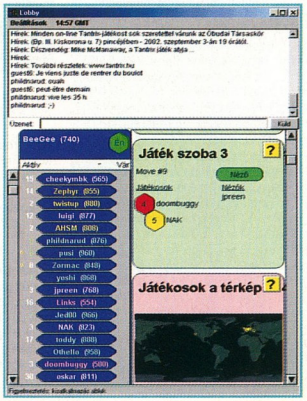
Az előtérbe való belépéskor nyugodtan köszönhetsz 'sziá'-t, enynyit már minden régi motoros tud magyarul, bármilyen nyelvterületről való.

A bal oldalon látható a felhozatal, vagyis aki épp be van jelentkezve. A nevek előtti kis karikát érdemes figyelni, akinél ilyen látható, az a játékos szintén magyar beállítással jelentkezett be (vagyis ugyanazzal, mint a játékos). Beléphetünk egy üres szobába (ahol még nem játszanak), ha valamelyik színre bökünk. Ha már van ott valaki, beülhetünk mellé – bármely más színnel, mint amit ő választott – és már mehet is a játék.

nallal sajnos nem lehet nyerni.

Van még néhány szabály, amit én most nem részletezek, mindenki olvassa el a honlapon, azután menjen és próbálja ki. Kezdetben talán inkább a robottal (több szinten) és hasonló szintű játékosokkal érdemes próbálkozni a kudarcélmény elkerülése érdekében, mert bizony a mesterek (950 pont felett) sűrűn előfordulnak a játéktérben. Megnyugodhattok, a kezdőket békén hagyják, de ne hívjátok ki magatok ellen a sorsot, illetve a mestereket, mert ők játékban nem ismernek tréfát.

BeeGee



BLIZZARD
VIVENDI
WWW.BLIZZARD.COM/WAR3/INDEX.SHTML
8.950 FT

WARCRAFT III
MULTIPLAYER

Félelmetesen jó engine-t rakott a Warcraft III alá a Blizzard. Erre igazából akkor jön rá a mezei játékos, amikor a single player küldetések végignyomása után elkezt játszani az interneten keringő modokkal, kiegészítésekkel. Válogatásunkban erre is kitérünk, fogjunk is hozzá iziben.

AZ EDITOR

Pályaeditorról beszélni ebben az esetben nagyon lekicsinyló lenne. A WIII-hoz adott editorral természetesen mindenféle pályaelemet egyszerűen kezelhetünk, nem is ez az újszerű benne, ám a meglévő sok száz egység, épület és egyéb elemen kívül saját magunk is kreálhatunk akármit a meglévő sémák felhasználásával, saját grafikával. Pl. csinálhatunk olyan tornyot, ami valami speciális dolgot lő (pl. lassítás, ledermesztés), emellett látja a láthatatlan ellenfeleket, és belő-

le valamilyen egységek állíthatók elő. A hely, amit itt kaptam, csak kiragadott felsorolás jellegű leírást enged, hát íme: minden egység és épület kb. 100 tulajdonságának teljes átkonfigurálása. Triggerek létrehozása, mire hogyan reagáljon a gép, vagy az egység, a triggerek segítségével gyakorlatilag programozható az egész pálya, változók felvétele, a teljes hangrendszer átdefiniálása, kameramozgások, animációk beállítása, a fejlődések, a játékosok, a szövetségek beállítása, útvonalak létrehozása (tower defense). Mindenki essen neki, próbálgassa, és local network módban le is tesztelheti. Érdemes egy meglévő egyszerűvel kezdeni, a dolog nagyon bonyolult, de egy jó mod-dal nevet lehet szerezni a neten, és sok dicsőséggel jár, ha a mod-odat használják a neten. Ha kevesen vagytok és valamelyik pálya túl nehéz, akkor a pálya editorral átszabható a dolog: erősebb induló karakterek, olcsóbb dolgok, több arany, így aki nem jut ki az Internetre, egy kisebb-csapattal is jót tud játszani, csak ne tegyétek túl könnyűvé a pályát, mert a kihívás öröme ilyenkor elvész.

Ugyan már 2002-őt írunk, de igazán jó AI-t még stratégiai játékhoz nem tudtak írni, max. több nyersanyaggal és egységgel indul a gép, és ebből adódik az, hogy hú de gyorsan fejlődik a többi humánhoz képest. Ez sajnos a Warcraft III-nál is így van: a játék 2 nap alatt végigjátszható, és utána már csak a többjátékos üzemmód nyújthat élvezetet, de az aztán alaposan.

Szerencsére a játékhoz adtak egy pályaszerkesztőt is (erről a boxban olvashattok), így napról napra jelennek meg új többjátékos pályák, és ezek száma ma már 300 felett van. A Warcraft III-at szerencsére úgy írták meg, hogy nem csak az egymás elleni

játékra van lehetőség. Nézzük, mik a leggyakoribb játékformák.

Sima multiplayer: egymás ellen küzdenek a játékosok, mindenki mindenki ellen.

Csapatjáték: egy vagy több csapat küzd egymás, vagy a gép ellen.

Tower Defense: A játékosok együtt küzdenek a gép ellen, leginkább tornyok építésével, amiknek az árát az ilyen játékokban radikálisan csökkentik. Némelyik pályán a sima játékban megszokott egységek is létrehozhatók, de mivel itt a leölt szörnyek után kapja a pénzt a játékos, ezért ezen egységek ára is drasztikusan csökkentve lett. Ebben a típusú játékban a gép több hullámban indítja az egyre erősebb szörnyeit egy adott cél felé, a játékosok pedig megpróbálják megakadályozni, hogy odaérjenek a szörnyek. Ha nem sikerül, és egy vagy több szörny eléri a célterületet, akkor az ott lévő céltárgyak száma annyival csökken, ahány szörny célba ért. A játék akkor ér végét, ha az összes céltárgy elfogyott, vagy a játékosok a játék végén érkező igen brutális szörnyet is legyűrik a célterület előtt.

Heroes VS Heroes: Hősök hősök ellen. Minden játékos választ egy hőst a játékban meghatározottak közül, és csapatban vagy mindenki mindenki ellen módban gyilkolják egymást (itt a harcos hősök preferáltak, mert varázslattal egy erős harcost nem nagyon lehet legyűrni, mert kettőt üt, és a varázsló padlót fog).

Heroes (RPG): Adott pályán kell végigmenni a játékosoknak a választott hőssel, egyre erősebb szörnyekkel kell megküzdeni, a szörnyekből kiesnek mindenféle varázscuccok, de erről már az előző cikkben szó esett.

Capture the Flag: Ez a Quake és egyéb hasonmásaihoz hasonló játék, a két csapat célja a másik zászlójának megszerzése, és ennek a saját kiindulási pontra juttatása.

A játék helyi hálózaton minden probléma nélkül játszható, erről nem ejtenék szót. Viszont Interneten csak a Blizzard által biztosított szerveren keresztül játszható, ezen viszont napközben kb. 30-40 ezer, este 60-70 ezer kiéhezett játékos van folyamatosan online!

A csatlakozás egyszerű, a menüből a Battlenet-et kell választani, itt első alkalommal regisztrálni kell magunkat (név, jelszó), majd ki kell választani, melyik szobába akarunk bemenni (hasonlóan a csevegő siteokhoz). Az egy szobában lévők látják egymás üzeneteit, és itt léphetnek be az ebben a szobában generált játékokba. A játékos nevére kattintva megnézhetjük annak eredményeit, így könnyen összeállítható hasonló tudású csapat ill. ellenfél, és mivel egy játék csak egyszer engedi magát regisztrálni, ezért ezek az értékek biztos, hogy egy emberhez tartoznak, ezért is van az, hogy a Battlenetre csak hivatalos megvett játékkal lehet felcsatlakozni, és a lopott játékok a generált serial numbereikkel nem mennek.

Egy pár pálya ízelítőül:

Smash T.V. – egy négyzethálóra hasonlító pályán kezdünk hősökkel. Ez egy 3x3-mas kocka. Min-

denki 1 hőst vezet, az elején lehet tápolni manát, spelleket, stb.

Van egy Játékmester, aki vagy a PC vagy egy kiválasztott játékos, ez választja ki azt a játékteret (szobát a pályán), ahol a gyilok folyik. Folyamatosan erősödő ellenfelek vannak, 2 harc között a Játékmester által megszabott ideig lehet tápolni.

Lord of the Rings – szokásos RPG mod, igencsak elterjedt (vajon miért ☺)

Aeon of Strife – A térkép 2 oldalán található 2 bázis, itt automatikusan termelődnek az alap harcosok, akik maguktól megindulnak a másik oldal fele. A játékosok 1 hőssel indulnak neki a harcnak, akiket folyamatosan lehet/érdemes fejleszteni. Tehát ez félig-meddig egy gép/ember irányította harc, nagyon elterjedt és széles körben használt MOD a Battleneten.

Minigun/Hellgunner – Többfajta játékmód/pálya létezik, az alap 2 szigeten játszódik, az elsőn megtörténik a kasztválasztás, ezután egy teleporttal kerülünk a másik szigetre/térfélre. Innentől mehet a gyakás a megszokott módszerrel.

Paintball – Szintén 2 térfeles pálya, a névből következik, hogy egy paintball pályát próbáltak létrehozni tereptárgyakkal. Fentről és alulról indulnak a csapatok, a lényeg az „1 lövés 1 halál", tehát résen kell lenni.

Osama Bin Laden – Szintén 2 térfélből álló pálya, bombákat kell gyártani (ki gondolta volna? ☺), illetve repülő alkalmatossá-

gokat és védekező egységeket. Nem nehéz kitalálni, bombázni kell az ellenfelet az épített bombával ill. repülővel.

Hero CTF – Capture the Flag mod. 2 pálya, 2 kastély, középen vizesárok kis híddal. A lényeg az ellenfél zászlójának megszerzése, a játékos lehet Hero, Engineer.

Missile Command – Szokásos 2 bázisos felállás, rakétákat lehet gyártani, amik elkészültükkor azonnal megindulnak az ellenfél bázisa felé. Ki a gyorsabb, ügyesebb típusú játék.

Gladiators/Colosseum – Van egy általában kör alakú pálya vagy harctér, ahova mindenki egy, a játék elején kiválasztott hőssel lép be. Ez a pálya tartalmazhat szimpla szörnyeket is, amiken feltuningolhatjuk a hőst, mielőtt nekiesünk az ellenfél hősének (persze az ellenfél is ezen igyekszik). Itt mindenki mindenki ellen, vagy csapatok egymás ellen küzdenek.

Soccer – A cikk leadásakor szóltak, hogy ilyen is van, két csapat van, egyik véd, másik támad. Aki leüti a labdát az emberével, az kapja meg a labda felett az irányítást (a labda amúgy egy whisp), és akinél a kontrol, az próbál eljutni a másik kapuba, ha szét nem ütik vagy lövik le addig. (tesztelés alá vesszük)
Tower defense-ből minden nap jelenik meg új. Egy pár ezekből:

R&Z Tower Defense 1.6: vigyázat, hibás. Valahol a 10. hullám után nincs több szörny, és áll a játék.

Tower Defense Mr. 123 mod v.8.9: Kígyózó pályán két irányból jönnek a szörnyek (játékos számtól függően minden játékos után 3 alulról 3 felülről) A pályán a sima és ágyútornyok mellett, lehet gyengébb de olcsóbb tornyokat, illetve olyan tornyokat építeni, ami lassítja az ellenfél mozgását. Itt a bal szélen lévő játékos központi épületben lehet venni hőst, illetve néhány típusú manust, ki-ki vérmérséklete szerint költheti a pénzt, amit a lelőtt szörnyek után kap.

Tower Defense Mr. 123 mod v.3.0: A játékmenet hasonló a fentihez, ám itt minden irányból jönnek a szörnyek. A játékosok 4 csapatba tömörülhetnek, északi, keleti, déli és nyugati csapat, mindenkinek a saját oldalát kell védeni. Itt a tornyok lassabban épülnek, mint a fenti pályán, de többfajta építhető, és a céltárgyak ez esetben birkák, amik vásárlással pótolhatók.

War Claw Tower Defense 2.0: elég extrém alakú pályán a fentiekhez hasonló játékmód még több toronylehetőséggel, a céltárgy egy nagy elf fa, ennek életerejét kell 0 felett tartani.

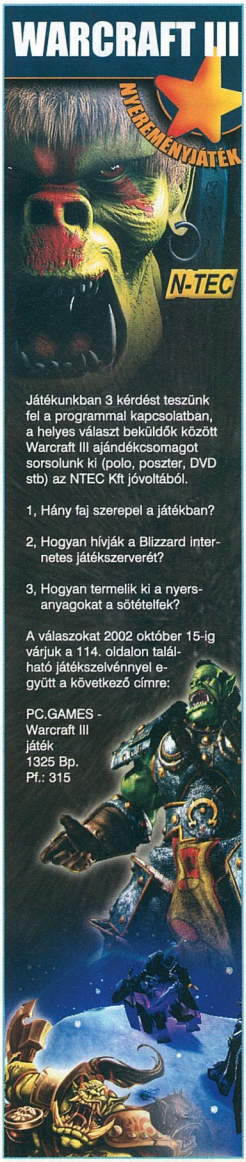
Minden Tower Defense pályáról elmondható, hogy a végén már annyira erős szörnyek jönnek, hogy egy ütéssel zúz le egy tornyot, tehát a végére nagyon bele kell erősíteni, és ha végig akarjuk nyomni, akkor min. 6 ember, vagy egy kis editálás szükségeltetik a pályaeditorral.

(A fenti MOD-okat megtalálhatjátok a DVD mellékleten.)

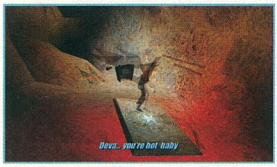
Néhány MOD csak említés szintjén:
- Run from the BEAR
- Sheep Tag!
- Vampire Hunter
- Cats&Mouse
- különféle FPS modok....

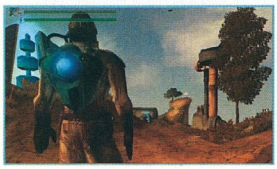
Battleneten szinte mindig van olyan induló játék, amibe be lehet szállni, továbbá hetente jelennek meg az egyre eszementebb modok :)

GulaSoft/Kuf



DVD TARTALOM





Egy hónap szünet után ismét itt vagyunk, és még fényesebben ragyogunk, mint valaha! A 4.7 GigaByte-nyi hely minden egyes része zsúfoltságig telt extrákkal, hiszen a szokásosnak mondható demó-hegyek, videó-dombok, és patch-kimagaslások mellett olyan extrákkal találkozhattok, mint a 350 MB-os **Morrowind-es gyűjteményünk**, amiben nem kevesebb, mint 300 különböző kiegészítő, pálya, karakter, és javítás található a nagyszerű játékhoz. Aztán persze itt figyel a 2000-es év egyik meghatározó akció/kalandjátékának a **Devil Inside**-nak a TELJES, bolti verziós változata. Ördögi élményben részesültük általa! További extraként emlegethetjük azt a **400 megás Counter-Strike videót**, amit Militia 2 fantázianévvel ihlettek a készítők, s mely közel fél órányi hosszával egy komplett akciófilmet ad ki. Egyszerűen szenzációs a dramaturgia, a forgatókönyv, no és persze a megvalósítás! Mindenképpen megéri lecsekkolni! Kisebb utility programokat és **Warcraft III pályagyűjteményt** tudnék még kiemelni a nagy halmazból, de exkluzív demót, mint a **Project Nomads-ot** is ajánlhatok a drága nagyérdeműnek. Ha pedig olvasgatni támadna kedvetek, akkor a www.rovatunkban található offline honlapokat ajánlhatom figyelmetekbe, különösen a 400 megás **Tomb Raider site-ot** és a **GameFuture** nevű játékmagazin-t, mely utóbbiban nagyon sok érdekes írást olvashattok játéküggyben. További szócséplés helyett tudnám ajánlani az összesített tartalomjegyzéket, melyből alant bogarászhatjátok ki azt a rengeteg mindent, ami még szerepel e havi válogatásunkban.

Demo:
Actor technológiai demó / Batman Vengeance / Celtic Kings / Farscape / Hitman 2: Silent Assasin / Live for Speed / No One Lives Forever 2 / Project Nomads / Pusher / Sherlock Holmes and the Curse of the Mummy / Soldiers of Anarchy / Stronghold Crusader

Video:
Ballerium / Bikini Karate Babes / Broken Sword 3 / C&C: Generals / Civilization III: Play the World / Combat Flight Simulator 3 / Counter-Strike: Condition Zero / Earth and Beyond / Emperor: Rise of the Middle Kingdom / Eon of Tears / GTA: Vice City / Jurassic Park: Genesis / K-Hawk: Survival Instinct / Mafia / Midnight Nowhere / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Platoon / Praetorians / Star Trek: Elite Force II / Steel of Haste / SWAT: Urban Justice / Treasure Planet / Vietcong / Voodoo Island / War & Peace / White Fear / XIII

Shareware:
500 Card Game / Arkanoid: Virtual Isles / Astronoid / Chromium / Cosmic Pool / Dream Stars / Kombat Kars*2002 / Moral Minus / Robots: Power On / Sea War / Soko Bansee / Submarines / Tobi on the Run / World of Billy

Freeware:
Bananarama / Bruce Lee / Catapults / Cubert Badbone, PI / Elite: The New Kind / Eternal Daughter / Fliegenkiller / Gaea Fallen / Gene Rally / Gravity Flight / Mirror Magic / Shanghai / Shining Armour / Space Ace / Space Rancher

MOD:
Britney's Dance Beat (Nude Patch) / Half-Life (Day of Defeat v3.1 / Tour of Duty v1.00) / Max Payne (Katana MOD) / Mobile Forces (Shuttle Launch) / Quake II (007 Quake II) / Qukae III Arena (Generations Arena / Western Quake III) / Soldier of Fortune II (SDK) / Team Factor (Mission Pack 01 / Mission Pack 02) / Unreal Tournament (Unreal Fortress Gold)

Magyarosítás:
RentAHero / Tropico / Medal of Honor / Grim Fandango / Sea-Dogs / Tropico Paradise Island

Patch:
Airline Tycoon Evolution v1.01 / Patrician 2 v1.1 / Black and White v1.20 / Jedi knight II v1.04 / Soldier of Fortune II v1.01 / Americas Army Recon v1.01 / Mobile Forces v20000 / Disciples II v1.4 / Etherlords v1.07 The Sum of All Fears v1110 / Freedom Force v1.1 Industry Giant II v1.1 Legion v1.06 / The thing v1.1 Warcraft 3 v1.02 / Le Mans 24 Hours vstartup

Trainer:
Age of Sail 2 / Antz Extreme Racing / Car Thief / Dino Crisis 2 / Drug Wars Underworld / Mega Man X5 / Pac Man 2002 / Pokie-Magic Golden Dragon / Pokie-Magic Egyptian Dreams / Uplink / Water in Fire

Túlélőcsomag:
Acdsee v4.02 / Adobe Acrobat Reader v5.05 / Clonecd v4.0110 / DirectX v8.1 / Directx v8.1 NT / Divx pro video bundle v5.02 / Divx video bundle v5.02 / Far file manager v170 beta 4 / Fprot v3.12 / Getright v4.5d / Go!zilla v4.11 / Hypersnap DX v4.5003 / Icq 2002a build 3727 / Mirc v603 / Nero v5.582 / Net Vampire v40 Paint Shop Pro v704 / Quicktime v6 / Realone Player v60 / Sonique 2 alpha v020814 / Winace v22 / Winamp v3 / Windows Media player v7.1 / Windows commander v5.00 / Winrar v3/00 / Winzip v8.1 Ws ftp pro v7.5

Utility:
Black Magic 2235 / Celedy Draws / Dr Hardware / Easy Web Editor / IE Toolbar Builder / Koala_Player / Netscape7 / Password Reveal Pro / Power Audio Tools / Quick Hide Windows WinErrs / 2D3D_Animator

Wallpaper:
American Conquest / Arx Fatalis / Batman Vengeance Battlefield 1942 / Big Scale Racing / Combat Flight Simulator 3 / Delta Force Black Hawk Down / Eon of Tears / Godius / Golden Land / Guardian Sword Egria / Khawk Survival Instinct / Links_2003 / Priest / Raven Shield / Rise of Nations / Roughnecks / Sea Dogs II / Soldiers of Anarchy / Stronghold Crusader / Swat Urban Justice / Thesa / Tomb Raider the Angel of Darkness / Virtual Resort Spring Break / Wwe Raw

Webkit:
Anno 1503 / Divine Divinity / Hotel Giant / No One Lives Forever 2

CDV
FIREGLOW
WWW.SUDDENSTRIKE2.DE
AZ ÁR NEM ISMERT

SUDDEN STRIKE II KÜLDETÉSEK

Mielőtt rátérnénk a küldetések elemzésére, kezdjük néhány jó tanáccsal azoknak, akik szeretnének egyedül megbirkózni a pályákkal.

1. Aki ténylegesen szeretne kihívással találkozni a játékban, az minimum officer szinten kezdjen bele. Ennél alacsonyabb fokozaton amellett hogy a játék teljesen irreális, például egy tank személyzetét bárki hipphopp kilövi, és ezért iszonyatosan könnyű is.

2. A katonák túlélési esélyei sokkal nagyobbak, ha kúszásban vannak. Míg egy álló katonát egy lövés is biztosan megöli, addig egy fekvő 3-4 találatot is kibír. A nagy értéket képviselő tisztek és a tankelhárítók nem tudnak kúszni.

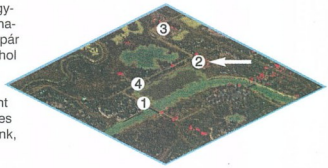
3. A játékban igen nagy jelentőséggel bír a látótávolság, avagy angolosan a „fog of war". Mivel a legtöbb egység látótávolsága jóval kisebb, mint ameddig el tud lőni, nagyon fontos a felderítés. A tankoké a legkisebb, és bár ez kicsivel növelhető, ha a tankparancsnok kinéz a járműből, a legjobb, ha a tankok közelében mindig vannak gyalogosok. A gyalogosok közül legmesszebbre a tábornokok, majd a tisztek látnak (főleg ha távcsővel is használnak), utánuk a mesterlövészek, majd a puskások (rifleman) jönnek. A katonák tapasztalata is növeli az általuk belátott területet.

4. Védekezésnél jó trükk, ha az üres épületekbe katonákat rakunk „tüzet szüntess" (Hold fire) paranccsal, mivel láthatatlanok az ellenfél számára mindaddig, amíg egy katonája be nem akar menni az általunk foglalt épületbe. Az így elhelyezett megfigyelők mögött állomásozó saját csapataink pedig kényelmesen lepuffogtathatják a támadókat anélkül, hogy ők maguk veszélybe kerülnének. A gép rendszeresen pakol katonákat épületekbe és bunkerekbe, de ezek lőnek, ha olyan egység kerül a látóterükbe, amit meg tudnak sebezni.

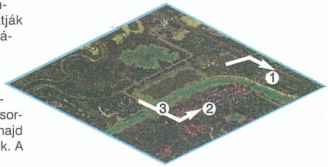
5. Szintén nagy szerepe van a sziklákkal körbevett magaslatoknak is, mivel az itt álló egységek a lentiek számára láthatatlanok. Szinte mindig van pár ilyen hely a gép kezében, ahol biztos, hogy vannak ágyúk és gyalogosok. Az ilyen fennsíkokat lehetőség szerint kerüljük meg, és az esetleges feljáraton keresztül támadjunk, vagy vakon lőjük szét.

7. Nemcsak a felderítő repülők, hanem korlátozott mértékben a bombázók és vadászgépek is megmutatják az alattuk lévő területet. Szóval nem elég, hogy szétbombáznak bennünket, még meg is mutatják pozíciónkat a tüzérség számára.

8. Tapasztalataim szerint a német küldetések a legkönnyebbek, utána nehézségi sorrendben a szovjet, angol, majd amerikai hadjárat következik. A japán missziókat pedig mazochistáknak ajánlom, főleg az utolsó két küldetést.



Német 1. küldetés



Német 2. küldetés

És most lássuk a küldetéseket!

Német 1.

– Építsünk ki állást a híd északi partján (1).

– Foglaljuk el a farmot (2) és a gyárat (3), és verjük vissza a délről érkező ellentámadást.

Bemelegítő küldetés. A legfontosabb, hogy amint lehet, a kereszteződésben (4) hozzunk létre egy védelmi pontot, mert először délről, majd északról, végül a farm felől, az úton kapunk gyalogos támadást. Használjuk fel a tisztet, hogy messziről kiszúrjuk az ellent. Miután a támadó hullámot legyűrtük, irány a farm. Csak néhány őr van ott. Miután üzenetet kapunk arról, hogy a farm a miénk, gyorsan helyezzünk el őrszemeket a déli házakban, és állítsuk fel a védőfalat. Könnyű tankok és gyalogság érkezik (térképen a nyíl). Ezután irány az északi gyár, ahol ha az összes őrt semlegesítettük, a küldetésnek vége is.

Német 2.

– Foglaljuk el a város melletti vasútállomást (1).

– Támadjuk meg a várost. (2)

Az előző küldetésben elfoglalt gyárban néhány orosz mozsárágyú van, ugyanilyenek a térkép déli részén a szovjetek birtokában is vannak. Ugyan ígérnek utánpótlást, ám ez elég későn jön és nem is túl jelentős, így az induló egységekből kell gazdálkodnunk. Különösebb meglepetésekre nem kell számítanunk. A hidat (3) elég erős tüzérség őrzi, de néhány rifleman és tiszt segítségével könnyen leszedhetjük a kezelőket. Akinek ez nehezen megy, az építhet a folyón pontonhidat is a műszaki járművekkel. A térképen nyilakkal jelöltem a javasolt támadási útvonalat, melyen többnyire csak gyalogsággal és ágyúkkal találkozunk. A győzelemhez takarítsuk ki alaposan az (1) és (2) pontok környékén lévő területet.

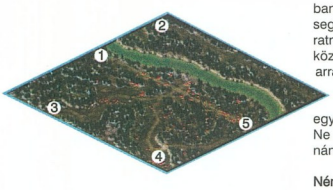
Német 3. küldetés

Német 3.

– Jussunk át a starthelyről (1) a kijárati ponthoz (2)

Elég hamar érkezik délről néhány T70-es könnyű és T34-es közepes harckocsi (ez utóbbi most még elég komoly ellenfél). A gyalogságot rögtön szedjük le a tankokról, és kúszva nyomuljunk előre, hátulról a harckocsikkal fedezve őket. A javasolt útvonalat nyilakkal jelöltem. A (3) és (4) közt egy biztonságos alagúton kelhetünk át. Mivel az ellenség túlerőben van, ne álljunk le harcolni, próbáljunk egy tömegben maradva minél gyorsabban a cél felé mozogni. Körülbelül 8-10 tankot kapunk plusz-

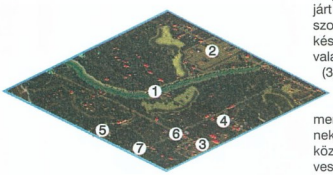
Német 4. küldetés



Német 5. küldetés

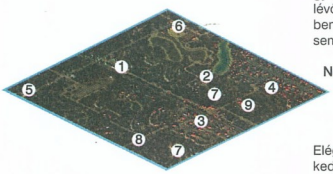
ban egy kis idő elteltével, ezek segíthetnek az átjutásban. A kijáratnál a térkép alsó széle mentén közlekedjünk. Végül számítsunk arra, hogy néha orosz erősítés is érkezik (4). A küldetésnek vége, ha az összes élő egységünk a kijárati pontnál van. Ne reméljük, hogy túl sok katonánk marad :).

Német 4.
– *Foglaljuk el a várost (1).*
– *Semmisítsük meg a szovjet légvédelmet (4).*
– *Verjük vissza a délről érkező ellentámadásokat (3).*



Német 6. küldetés

Folytatódik a 2. küldetés. Mindjárt az elején a (2) pont felől szovjet gyalogosroham érkezik, később majd a sínek mentén, valamint a város felől és délről (3) is jön támadás. A város elfoglalása elég problémás, házról házra kell haladnunk, mert a legtöbb épületben rejtőznek ellenségek. Gyalogságunk közelében legyenek orvosok a veszteségek csökkentésére. A tankokkal a háttérből támogassuk az előrenyomuló csapatokat. Az útközben talált ágyúkat töltsük fel személyzettel és lőszerrel, és szállítsuk a (3) felől érkező gyalogosok és esetlegesen megjelenő tankok elleni védővonalba. A győzelemhez a város közepén lévő térig kell eljutnunk, miközben az összes ellenséget megsemmisítjük.



Német 7. küldetés

Német 5.
– *Semmisítsünk meg minden ellenséget, miközben dél felé vonulunk.*

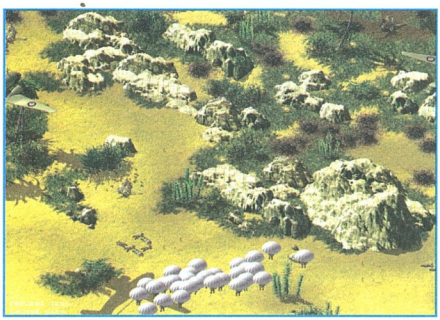
Elég egyszerű küldetés, cselekedjünk az eligazításban mutatott térkép alapján. Induló csapatunkkal (1) állítsunk fel egy védelmi vonalat, majd türelmesen várjuk be az úton észak felé, velünk szemben nyomuló szovjet csapatokat – így könnyebb elintézni őket, mint mozgóharcban. Miután a támadó hullámokat legyőztük, induljunk dél felé. Hamarosan megjelenik az erősítés (2 és 3). Az így kapott légvédelmi ágyúkkal végre leszedhetjük az idegesítő orosz repülőgépeket. A (3) felől érkező segítség valószínűleg nem tud önállóan áttörni az út mentén elhelyezett szovjet védelmen, segítsünk be nekik. Haladjunk tovább és pucoljuk le az utat egészen a végéig, de ezzel egyidejűleg egy erősebb köteléket küldjünk (4)-re, ahol egy nehéztüzérségi egység, valamint jó néhány tank is található. Amint ezeket megsemmisítettük, üzenet

Német 8. küldetés

érkezik, hogy (5) felől ellenséges csapatok (10-15 T34) fognak érkezni, melyek legyőzésével a küldetésnek vége. Ha menet közben nagyon fogyóban a gyalogság, ne felejtkezzünk el ejtőernyőseinkről.

Német 6.
– *Foglaljuk el, majd javítsuk meg a hidat (1).*
– *Szerezzük és védjük meg az északi (2) és déli (3) repülőteret. Vigyük a tábornokot a déli reptérre.*
– *Támadjuk meg a lőszerraktárt (4).*

A küldetés kezdetekor türelmesen várjunk, amíg a szovjet gépek ledobják bombaterhüket, majd kezdjük meg az előrenyomulást. A kapott légvédelmi ágyúkkal igyekezzünk minél nagyobb kárt okozni az ellenséges bombázókban. A tábornokot (general) helyezzük biztonságba,



hogy véletlenül se haljon meg. Csapatainkat a hídnál (1) lévő védelem megsemmisítése után egyesítsük, majd irány az első reptér (2). Csak ezt a hidat használjuk, a térkép jobb oldalán lévőt ugyanis erősen őrzik. Idővel kapunk néhány szakasznyi ejtőernyőst is, de ezek bevetése kockázatos a légvédelmi ágyúk miatt. A támadásnál elsősorban rengeteg gyalogosra és néhány ágyúra, valamint könnyű, T70-es tankra készüljünk. Miután az északi kifutó a miénk, erősítés érkezik. A déli reptér megszerzése már jóval nehezebb, mivel a védekező tankok és gyalogság mellett a keresztút (6) környékén KV1-es nehéztankok ellentámadása is érhet bennünket kelet felől. Időközben kaphatunk figyelmezetést is, hogy visszavonuló szovjet csapatok érkeztek a régióba, ez néhány, az (5) felől bejövő T-34-est jelent. Nekünk is jön erősítés (7), ennek állagmegóvása végett küldjünk oda is csapatokat a szovjet védelem meggyengítésére. A déli reptér elfoglalása és megjavítása után az LI2-essel küldjük a tábornokot ide (hozhatjuk egyébként teherkocsin is, de hát mégiscsak egy tábornok). Ezután már csak a lőszerraktár bevétele van hátra (4). Gyűjtsük össze minden erőnket a keresztútnál, majd egy hatalmas rohammal vegyük be a jól védett területet (előtte a páncélvonat ágyújával puhítsuk meg a védelmet).

Német 7.
– *Tartsuk a lőszerraktárt (1).*
– *Foglaljuk el a rádióállomást (2) és a teherpályaudvart (3).*
– *Szorítsuk vissza az ellenséget északra, a város felé (4).*

Rögtön támadás fog érni délről. Az (5) felől bejövő páncélosoknak adjunk fedezetet, céljuk a térkép északkeleti része (6). Ebben a küldetésben a szovjetek folyamatosan fognak ejtőernyősöket küldeni a lőszerraktárhoz, ezért minél hamarabb szerezzük meg az itt állomásozó légvédelmi ágyúkat. A szovjetekhez hasonlóan mi is gyakorlatilag korlátlan mennyiségű ejtőernyőst kapunk, ezeket a légvédelem miatt kezdetben csak a kiinduló pontra dobáljuk. A vasútállomás megszerzése kemény dió, a rengeteg KV1-es nehézpáncélos és a szovjet howitzerek (7) miatt. A frontális támadás helyett inkább nyugatra, az elhagyott reptér felé kerüljünk, majd a (8) felől rohamozzunk. Így csak egy oldalról tudnak lőni minket, és az itt megjelenő erősítést is egyből fel tudjuk használni. A pályaudvar megtisztítása után hozzuk ide a páncélvonatot, majd indítsunk támadást kelet felé, a börtön (9) irányába. Itt egy tisztet is kapunk,

maximális tapasztalattal. Ezután a győzelemhez már csak az eddig elfoglalt területeken esetleg rejtve maradt ellenséget kell megsemmisítenünk, ezért vizsgáljuk át a környéket. A várost nem kell elfoglalni.

Német 8.
- *támadjuk meg az északi gyártelepet (1) és az északkeleti kutatóközpontot (2).*
- *foglaljuk el a városházát (3). Vigyázzunk rá, hogy ne semmisüljön meg!*

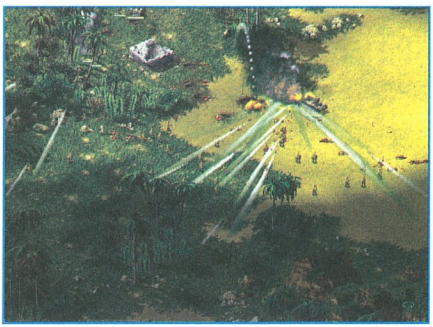
Az utolsó német küldetésben Harkov elfoglalása a cél. Az első ejtőernyős csapatokat az északi tankok mellé dobjuk le, mivel ott nincsenek gyalogosaink. Ezzel a kötelékkel a gyárat (1), majd a kutatótelepet (2) támadjuk meg. Mindkét esetben a cél annyi, hogy a közelben állomásozó ellenséget teljesen megsemmisítsük.
A déli csapattal a városháza felé törekedjünk. Az utcai közelharc elég hosszadalmas, a szovjetek rendszeresen 6-8 közepes és nehéz harckocsiból álló csoportokkal ellentámadást indítanak. A legfontosabb, hogy mindig legyen sok gyalogosunk a tankjaink mellett. A városháza közelében kialakuló nagy csatában vigyázzunk az épület épségére! A szovjetek itt a térkép szélén egyébként rendszeresen kapnak utánpótlást. A küldetésnek akkor van vége, ha mindhárom terület a mi kezünkön van, és nincsenek a környékükön szovjet csapatok.

Szovjet 1.
- *védjük meg kiinduló pozíciónkat (1).*
- *foglaljuk el a vasútállomást (2).*
- *pusztítsunk el minden ellenséget északon (3) és délnyugaton (4), és szerezzük meg a SturmTigereket.*

Kezdésként egy elég gyenge, kizárólag gyalogosokból álló támadást kell visszavernünk, mely a síneken keresztül északról, illetve a sínekkel párhuzamosan érkezik. Amint visszavertük, üzenetet kapunk, hogy már nem fenyeget bennünket veszély, így indulhatunk az állomás (2) felé. Gyenge erők védik, mindössze néhány MG34-es géppuska és egy ágyú, de amint megtámadjuk, északnyugatról néhány tank és egy kisebb gyalogostámadás is jön. Ez nem jelenthet gondot, pláne mivel eddigre az erősítésünk is megérkezik. Az állomásról ne nyílegyenesen menjünk a végső célokhoz, hanem az (5) felé kerüljünk, így hátba kaphatjuk a sziklaplatókon lévő ágyúkat és bunkereket. Odafelé csak pár Párduccal kell leszámolnunk. A győzelemhez mind a 4 SturmTiger-be rakjuk a saját legénységünket (crew).

Szovjet 2.
- *szálljunk partra a Dnyeper déli partján (1).*
- *nyomuljunk észak felé, hogy elfoglaljuk az egész szigetet, és megsemmisítsük a légvédelmi ágyúkat (2).*
- *szerezzük meg a keleti szigeten lévő ütegeket (3).*

Ahhoz, hogy fő célunkat (3) elérjük, létfontosságú, hogy megsemmisítsük a légvédelmi ágyúkat, és vigyázzunk a szállító repülőgépünkre. Kezdésként a reptérről dobjuk át a legénységet (crew) és egy jó adag gyalogost a partraszállító hajóinkhoz (működésükhöz kell mindegyikbe egy sofőr), majd ezután irány a kikötő (1). A partraszálló pont szerencsére védtelen, és kapunk néhány ágyút is ajándékba. Ezekre szükség is lesz, mivel hamarosan találkozunk néhány Párduccal és Királytigrissel,



ezeket a finomító (4) (refinery) környékén csalogassuk az ágyúink elé. Innentől kezdve csak a 88-as légvédelmi ágyúkkal és egy adag gyalogossal (főleg az öntödék – steelworks (5) – környékén) kell elbánnunk. A kikötőben lévő 3 hadihajót is meg kell semmisíteni a győzelemhez, használjuk a 88-asokat. Miután a sziget a miénk, repülőnkkel dobjunk le pár katonát a partvédelmi ágyúkhoz (3).

Szovjet 3.
- *keljünk át a folyón (1), és verjük vissza a német ellentámadást.*
- *foglaljuk el a nyugaton lévő falut (2).*

Végre egy olyan küldetés, ahol minden rendelkezésünkre áll – katyusák, tankok, tisztek és ágyúk vannak a birtokunkban bőségesen. Hiába, ekkorra már beindult az orosz gőzhenger! Az M5 Trailerek által építhető pontonhidakon (elég egyet, mondjuk a délit megépíteni) keresztül juthatunk át a folyón. Több veterán tiszt is van csapatunkban, ezeket tankok és mesterlövészek társaságában vigyük előre. A javasolt védelmi ponttól (4) keletre és nyugatra, a sziklás fennsíkon lévő területet jól szórjuk meg partraszállás előtt, hogy az itt elhelyezett ágyúkat és gyalogságot megsemmisítsük (ezeket egyébként a folyó felől nem látjuk). Ezután erősítsük meg az átdobott csapatainkat, és várjunk egy kicsit. Hamarosan beérkezik az ellentámadás (mindhárom irányból). A katyusákkal lőjük szét az állomást (3) – a hídról már elérik – és a mellette lévő út környékét. Ezzel semlegesítjük a páncélvonatot a nehéztüzérséggel, és az ott álló tankoknak is jó nagy veszteséget tudunk okozni. Ezután törekedjünk a falu felé. Elég kemény egységek őrzik, támadás előtt puhítsuk meg a területet, és számítsunk rá, hogy komoly német erősítés (5) is befuthat. Szórványosan bombatámadás is érhet bennünket, de ez nem jelentős. Akkor nyerünk, ha a faluban már nincs ellenséges katona.

Szovjet 4.
- *szálljunk partra (1).*
- *nyomuljunk északra, és szerezzük meg a repteret (2).*
- *foglaljuk el a reptértől nyugatra lévő kis szigetet (3).*

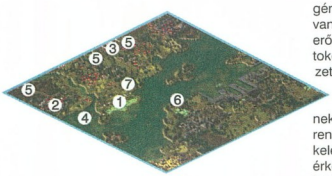
Amint megjelennek a hajóink, azonnal szálljunk partra, hogy megelőzzük az ide induló német gyalogosokat. A területet gyen-

Szovjet 1. küldetés

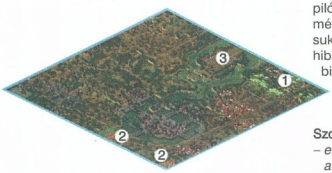
Szovjet 2. küldetés

Szovjet 3. küldetés

Szovjet 4. küldetés



Szovjet 5. küldetés



Szovjet 6. küldetés

Szovjet 7. küldetés

Japán 1. küldetés

gén őrzik, néhány ágyú és Tigris van a kikötőben. Kis idő elteltével erősítés érkezik a (4) és (5) pontokon. Az előbbi helyre beérkezett csapatok nem kerülnek azonnal irányításunk alá, előbb automatikusan elmennek csatázni. Az ellenfél is kap rendszeres erősítést, amely keletről, a (6) pont irányából érkezik. Amíg a repteret el nem foglaljuk, addig rendszeres bombatámadások is várhatóak ezekre a belépési pontokra, úgyhogy erőinket hozzuk el innen. Egy hatalmas német gyalogos támadás is jön (4) felé a folyó felől. Amint a reptér területét megtisztítottuk, ledobnak néhány pilótát és sofőrt. A remélhetőleg még ép szervizjárművekkel javítsuk ki a kifutópálya esetleges hibáit, majd a pilótákkal vegyük birtokba a szállító repülőgépet és dobjunk le néhány katonát a szigetre (3).

Szovjet 5.
- *erősítsük meg partraszállt csapatainkat.*
- *foglaljuk el a nyugati várost (2).*

A küldetés első felében csak gyalogosainkra és egy kevés menet közben zsákmányolt eszközre támaszkodhatunk. Az ejtőernyős bevetést felejtsük el, hajón vigyük át az erősítést, de itt is először próbáljuk meg elkapni a folyón cirkáló német hajókat, illetve kerüljünk a part mentén a (6) felé, ahol állítsunk fel egy védelmi zónát aknavetőkből, mesterlövészekből és páncélelhárító katonákból. Aki látta a Ryan közlegény megmentése c. filmet, az készüljön fel az Omaha Beach élmény átélésére, ugyanis a németek itt is jól beásták magukat a partraszállási területen – szerencsére az első védelmi vonal már megsemmisült. Könnyítést jelenthetnek az elhagyott páncéltörő ágyúk, a part déli részén lévő szervizkocsik, a (4)-nél található őrizetlen nehéztüzérség (ezt érdemesebb a város ostromára tartalékolni), valamint a hadihajónk, amit hozzunk a lehető legdélebbi pontra, és ezzel „vakon" szedjük szét a német bunkereket. A küldetés kezdetén azonnal vigyük el a folyó túloldalán lévő katonáinkat a parttól, mert a kikötőnk szétbombázása után oda fog jönni az áldás. A folyópartról a legkönnyebben kelet felé tudunk kitörni (7), mivel itt csak egy védelmi vonal van 2 bunkerrel. A támadás előtt mindenesetre szállítsuk a lehető legtöbb katonát a folyó túlpartjára. A németek közben rengeteg erősítést kapnak (5). A kitörés utáni célunk a vasútállomás (3) legyen, ahol végre tudunk némi technikát zsákmányolni. Az állomást jól őrzik, és két páncélvonat is böklászik a környéken. Ha megvagyunk, irány a város (2), ahonnan ki kell szorítanunk a németeket a küldetés befejezéséhez.

Szovjet 6.
- *törjük át a német védelmi vonalakat, és foglaljuk el Berlin külvárosát.*

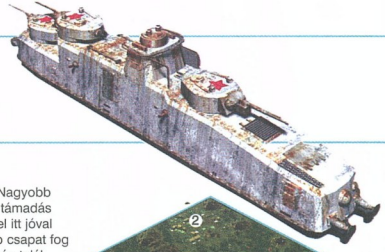
Nagy ugrás a háború történetében, a Dnyepertől hirtelen Berlinbe kerülünk. A szovjet küldetések közül talán ez a legnehezebb a német légi és szárazföldi fölény miatt. Különösebb trükk vagy csavar nincsen: a starthelyről (1) daráljunk végig mindent egészen a térkép aljáig (2). Induláskor német repülőgépek tömkelege bombázza és lövi csapatainkat. Szerencsére vannak légvédelmi ágyúink, ezeket rendesen lássuk el lőszerrel, de így is eltart egy darabig, amíg végeznek a támadókkal. Ezután mehet a roham, de számítsunk nagy veszteségekre. A németek rengeteg messze hordó ágyúval is rendelkeznek, ezen túlmenően a (2) pontok felől rendszeres és nagymennyiségű utánpótlás érkezik, csak gyalogosból jóval több, mint 1000 lesz a pályán.

Szovjet 7.
- *védjük ki a német ellentámadást.*
- *törjük meg a németek ellenállását, és vonuljunk be az északkeleten lévő városba (1).*

Az előző küldetéssel azonos térképen harcolunk, a célunk azonban az, hogy egységeinkkel eljussunk a városházáig (1). A küldetés kezdetekor német csapatok érkeznek (2) környékén. A délen található néhány tank és ágyú visszavonása után robbantsuk fel a városközponttól délnyugatra lévő hidat, így a vasút mentén kell csak védekeznünk. Nem sokkal később északon (3) is megjelenik a német támadó hullám. Ezeket úgy a legkönnyebb visszaverni, ha a (4) környékén lévő sziklafalakon összpontosítjuk erőinket, így mi hamarabb észrevehetjük a támadó katonákat. Az ide érkező erősítést azonnal állítsuk meg, mert alapból nyugatra haladnak, bele a német védelmi vonalba, amit most még nem szabad megtámadni. Mivel a küldetés teljesítéséhez „csak" a városházáig kell eljutni csapatainkkal, trükkösebb hajlamúak megpróbálkozhatnak a hidak (5) megjavítása után (a felsőt kevésbé védik) délről támadni, így nem kell áttörni a német védelmi vonalat északon. Ebben az esetben azonban csak a déli csapatainkat tudjuk használni. Ha mégis az áttörés mellett döntünk, próbáljunk csak egy keskeny szakaszon, mondjuk a térkép széle mentén előretörni, úgy könnyebb dolgunk lesz. A kezdeti akció után egyébként elég nyugis a pálya, így van időnk felkészülni, bármelyik megoldást is választjuk.

Japán 1.
- *Kiszabadítani a pilótákat a fogolytáborból (4) (vigyázzunk az épületek épségére).*
- *Elfoglalni a repülőteret (6) és a falut (7).*
- *Megszerezni a keleten lévő repülőteret (9).*

Rögtön induláskor (1) légi csapást kapnak partraszálló hajóink (ehhez szokjunk hozzá, a japán küldetések mindig ellenséges légi-



fölényben zajlanak), ezt elkerülendő a hajókat a térkép széle mentén küldjük fel. Először a gyengén védett északi szigeten (2) kezdjünk takarítani, a 280mm-es ágyúk miatt. Ezután irány a fő sziget. A partraszállás rögtön az induló helynél megtörténhet, majd irány a fogolytábor. Figyeljünk az út közben található bunkerekre és őrtornyokra. A tábortól délre (3) jön majd néhány Crusader és Comet tank. Ezek megsemmisítéséhez jó, ha minél hamarabb zsákmányolunk angol ágyúkat (a 17 PDR jelzésű jó erős). Ha a pilótákat kiszabadítottuk, csapatunk egy részét vigyük az 5-ös ponton lévő angol tábor felé, ahol 4 tank és egy ágyú is van. Ne felejtsük el a howitzert sem (8). A többiekkel irány a reptér (6) majd a falu (7). A kifutót javítsuk meg a zsákmányolt Morris C8-assal, erre megérkeznek a szállító repülőgépek, amelyekkel eljuthatunk a végső célhoz (9).

Japán 2.

– *Védjük ki az amerikai támadást.*
– *Indítsunk ellentámadást, és semmisítsük meg az összes ellenséges egységet.*

Az északi táboraink (1,2) megvédése nem túl nehéz, sok tisztünk és elegendő erőnk marad még a kezdéskor érkező légicsapás után is. A legnagyobb gondot a 3-as pont felől kicsit később érkező Churchill tankok jelentik, amelyek páncélzata nagyon jól ellenáll saját tankjainknak és páncéltörő fegyvereinknek (szinte hatástalanok ellene). Rendkívül hatékony ellenük a Type 88 AA típusú légvédelmi ágyú, amiből legalább 4 darabot kapunk. A támadások szünetében szerezzük meg az ellenségtől a 17PDR jelű ágyúkat is. Ezután mi jövünk. Mivel csak a tengerparton vannak páncéltörő ágyúk, elsősorban tankokkal takarítsuk ki az erdőt, majd vonuljunk a (4)-es pontra. Ha ide telepítjük a 88-asokat, akkor le tudjuk szedni a folyamatosan érkező bombázókat, valamint segítséget nyújtanak a parton cirkáló erős Comet tankok ellen is. A tengerparton az ellenséges ágyúk miatt óvatosan duhajkodjunk törékeny tankjainkkal, inkább gyalogsággal és tisztekkel haladjunk végig tenger mentén.

Japán 3.

– *Védjük meg 30 percen keresztül a két repülőterünket (1, 2).*

Pokoli félórára készüljünk fel. A légifölény természetesen az ellenségünk kezében van, és ezt maximálisan ki is használja, légvédelmünk pedig nincsen. Folyamatos szőnyegbombázást fogunk kapni, nem beszélve a végtelen mennyiségű ejtőernyősről. Mindezek mellett még szép nagy hadihajók is jönnek. A feladatunk a védekezés, az utolsó emberig. Támadni ebben a küldetésben nem kell.
Az ellenséges csapatok a szárnyakon fognak özönleni (a térképen nyíllal jelölve). A gép az ejtőernyősöket többnyire az (5, 6) pontokon dobja le, tankokra nem kell számítani. A (3, 4) helyeken 150 mm-es nehéztüzérséget is kapunk, amelyeket a gép csak később támad, amikor már úgy sincs lőszerük, így ezek védelmével nem kell foglalkoznunk. Az (5) pont felől érkező támadást könnyebb hárítani, mivel a hosszú gyaloglás a keskeny földnyelven „széthúzza" a támadó csapatot. A (7)-es pont környékén állomásozó csapatainkkal alakítsunk védővonalat, ezek valószínűleg elegen lesznek a védekezésre, és ide vonjuk vissza az (5) környéken található tankokat is. Nagyobb gond viszont a másik támadás elleni védekezés, mivel itt jóval nagyobb és tömörebb csapat fog érkezni. A (8) környékén található pagodaszerű építmények jó erősek, itt védekezzünk. Az ezektől nyugatra lévő csapatainkat állítsuk fel a keskeny szurdok védelmére. Ne feledjük a nehézágyúkkal jól megszórni a támadókat, amíg van lőszer, és reménykedjünk, hogy ki tudunk tartani a megadott ideig.

Japán 2. küldetés

Japán 4.

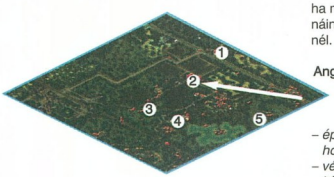
– *szerezzük vissza a szigeteket, és az északon valamint délen lévő repülőtereket (8, 9).*
– *szerezzük meg a nehéztüzérséget (4,5), hogy megsemmisíthessük a hadiflottát (6).*

Ugyan rengeteg gyalogosunk és némi páncélos erőnk van, ez édeskevés az amerikai légi és tengeri fölényhez és a Pershing és Sherman tankokhoz képest. A tőlünk zsákmányolt 150mm-es ágyúkról ne is beszéljünk, amik alaposan meg fogják keseríteni az életünket, mivel az állandóan támadó B17-es bombázók ráadásul felderítőként is működnek.
Minden erőnket vonjuk vissza az északi reptérre (1), csak a házakban hagyjunk a másik (2) reptér környékén embereket. Erre azért van szükség, mert így embereink a nehéztüzérség hatótávolságán kívülre kerülnek, valamint ide a bombázók se nagyon szórják az áldást. A térképen jelzett irányból először gyalogos támadás, majd nehéz tankok érkeznek (ez utóbbi a problémásabb). Ha sikerült visszaverni, menjünk megszerezni a Long Tom ágyúkat (3) – jó szórakozás lesz a bombázók és az ágyúk össztüzében előrehaladni –, majd a nehéztüzérséget (4, 5). A partraszállás az utóbbi helyen kemény dió a motorcsónakok miatt – szerencsére a mesterlövészek viszonylag könnyen tudják semlegesíteni őket. Az ágyúk megszerzése után felderítőkkel keressük meg és süllyesszük el a két csatahajót (6). Ezután már csak a térkép kitakarítása van hátra, ami jó türelemjáték a maradék ellenséges nehéztüzérség (7) miatt. Elméletileg kapunk utánpótlást a repterek (8, 9) elfoglalásakor, de nekem nem jött semmi. Ezen kívül hiába foglaltam el a B17-eseket, bár raktam beléjük pilótákat is, nem lehetett azokat sem használni. A győzelem akkor a mienk,

Japán 3. küldetés

Japán 4. küldetés

Angol 1. küldetés



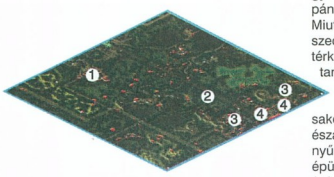
Angol 2. küldetés

ha mindenkit lepuccoltunk, és katonáink partra szállnak a repterekné.

Angol 1.

– *szerezzük meg a teherautókat a nehéztüzérség szállításához (1).*
– *építsünk ki állást a boiler house-nál (2).*
– *védjük meg pozíciónkat, és hívjuk a repülőket.*

A pálya kulcsa a kommandós, akire nagyon kell vigyáznunk, ugyanis csak ő tudja hívni a repülőket. Először nyomuljunk be a városba a teherautókért. Csak gyalogsággal illetve két könnyű páncéltörő ágyúval lesz dolgunk. Miután a járművek megvannak, szedjük össze az ágyúkat, és a térkép szélén – mert itt csak egy tank, és géppuska (3) áll utunkban – nyomuljunk a boiler house felé. Ennek elfoglalásakor ügyeljünk arra, hogy az északi úton néhány könnyűpáncélos járőrözik. Amint az épületek közelébe érünk, délről (a hangár takarásában) gyalogosroham érkezik. Verjük vissza, majd vigyük a kommandóst a furnace room közelébe, és lőjünk vele egyet (így lőhetjük ki a jelzőrakétát). A repülők megérkeznek, és a pálya kész is.



Angol 3. küldetés

Angol 2.

– *Semmisítsük meg a légvédelmi ágyúkat (1-4).*
– *Nyomuljunk a keleten található célzóna felé (5).*

A légvédelmi ágyúk jól őrzött német állásokban vannak. A németek komoly mennyiségű Tigris és Királytigris páncélossal, és rendszeres utánpótlással rendelkeznek. Ahhoz, hogy hatékonyan felvehessük velük a harcot, mindenképpen szereznünk kell pár tankot. Az (1) környékén egy üres Panther, a (2)-es pontnál pedig két PZ IV-es várja, hogy megszerezzük. Ezeken kívül északról, ahonnan az első gyalogos tankjaink kapjuk, hamarosan egy magányos Tigris is érkezik, amit kis szerencsével megszerezhetünk. Ezek és az induló ágyúink, valamint néhány megszerzett 88-as légvédelmi ágyú elég tűzerőt biztosítanak. Kövessük az eligazításnál kapott útvonalat. A német Tigrisek rendszerint délkelet felől, a (2)-es pontnál lévő kereszteződéshez igyekeznek (a térképen nyíllal jelölve). Itt állítsunk fel egy páncéltörő vonalat, és ha tudunk szerezni német szervizkocsit, akkor a lőszerrel sem lesz

Angol 4. küldetés

Angol 5. küldetés

gondunk. Miközben haladunk előre, a (3) és (4) pontokat rendszeres szövetséges bombatámadás éri, így előbb-utóbb akkor is megsemmisülnek az ottani ágyúk, ha mi nem teszünk semmit. Amint a négy légvédelmi csoport megsemmisült, nincs más dolgunk, mint egységeinkkel a kijárathoz (5) vonulni, és az ott álló Királytigrist legyőzni.

Angol 3.

– *Foglaljuk el Wolfheze-t (1).*
– *Vonjuk irányításunk alá az őrtornyot, és aknázzuk alá a vasutat (2).*
– *Támadjuk meg Oosterbeek-et (3).*

Az erőviszonyok hasonlóak az előző pályához, de szerencsére itt már alapból kapunk néhány PZ IV-et, és zsákmányolhatunk pár elhagyott járművet (1) is. A várost csak néhány gyalogos meg egy Tigris védi, ezért megszerzése viszonylag könnyű. Megtartása annál nehezebb, mivel délről hatalmas gyalogosroham (néhány tank támogatásával) fog érkezni. Ezután irány a bakterház (2). A sínek mentén haladva csak szórványos de rendszeres tank (egyszerre 3-4 harckocsival) és gyalogos támadások érkeznek keletről és délről, valamint ritkábban nyugatról is. A ház védelme elég erős, ezért ide mindenképpen nagy erőket hozzunk – viszont jutalmul egy Tigrist is kapunk. Ezután hadseregünkkel folytassuk az utat a sínek mentén – így elkerülhetjük a magaslatokat – a városba, és takarítsuk ki a területet (3). Több alkalommal is nagy erejű hadseregek jelennek meg (4), amelyek fogadására készüljünk fel. Idővel egy német páncélvonat is befut délről, ami szintén elég nagy falat. Igyekezzünk a küldetés során minél több ágyút épségben megszerezni, és használjuk fel az ejtőernyősöket, miközben óvjuk tankjainkat. Erőinket a város elfoglalására összpontosítsuk, a térkép nyugati részén lévő ellenséggel nem kell törődni.

Angol 4.

– *foglaljuk el épségben a Hartenstein (1) szállót.*
– *szerezzük meg a lőszerraktárat (2) és a templomot (3).*
– *robbantsuk fel a vasúti hidat (4).*

Kezdetben kizárólag csak gyalogosaink vannak. Először a szálló (1) bevételével kezdjük, kerüljünk a térkép északi széle mentén, itt ugyanis nem találkozunk ellenséggel. Az induló helyi melletti faluban szert tehetünk egy ágyúra, amire később nagy szükségünk is lesz. A szálló ostroma előtt kerüljünk egy kicsit nyugatra, hogy a szálló alatti kereszteződéstől (ahol egy bunker is van) balra lévő földúton járőröző tankokat aknákkal ártalmatlanítsuk. Ha szerencsések vagyunk, a Tigrist akár meg is szerezhetjük, miután az aknák megállították. A védelem még így is erős lesz: aknavető, két Párduc, és némi gyalogság van az étlapon. Miután a szálló a miénk, töltsük fel készleteinket a zsákmányolt javító autókból, majd irány a templom (3) és a lőszerraktár (2). Igyekezzünk kerülni az épületeket, inkább a fák között támadjunk. Így is lesz elég bajunk az erdőben kettesével-hármasával járőröző harckocsikkal. Mivel kevés emberünk van – és nekem az induló csapatokon kívül nem is jött más segítség – kerüljük a harcot, és csak a célra összpontosítsunk. A vasutat, ameddig lehet, kerüljük el, elég sok tank cirkál ott is, közelítsünk a templom (3) irányából. Végül adjunk a hídnak, amíg össze nem omlik.

Angol 5.

– *foglaljuk el a hidat, majd védjük meg a támadó németektől (1).*

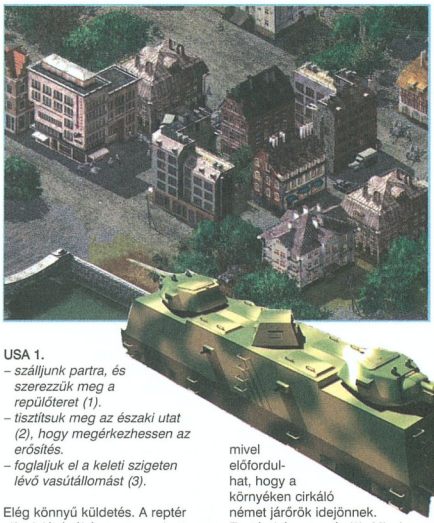
Látványos, de gatyaszaggató küldetés, nekem ez volt a kedvencem. 1 óra alatt 900 gyalogos és vagy 130 közepes- és nehéztank támadását kell visszavernünk. A küldetés kulcsa a felderítés (rakjunk a lehető legtöbb épületbe embert) és a lőszerellátás. Az el-

lenfél minden irányból fogja támadni a hidat, ezért siessünk, hogy legyen elég időnk a felkészülésre. Kezdéskor a startheylyünket (2) a mérnökökkel aknázzuk alá jó alaposan, a környező épületbe helyezzünk el megfigyelőket, és alakítsunk ki védelmi pontokat a (3), (4) és a kereszteződés (5) környékén. Ez utóbbi lesz a főerőd. Nekem itt 2 ágyú és a Tigris tank tudta tartani a frontot, persze gyalogosokkal körbebástyázva. Miközben rendezkedünk, kis csapattal és egy tankkal menjünk át a hídon, és takarítsuk ki a nyugati oldalt (6) is. Az itt zsákmányolt ágyúkból is építsünk ki egy támpontot. Innen csak könnyűpáncélosok jönnek, ám ezekkel lesz a legtöbb problémánk, mivel nagyon gyorsak, ráadásul hármasával jönnek. Ha lehet, építsünk itt útakadályokat és aknásítsuk el a térkép szélén lévő köves utat (7) minden támadás után. Fontos: még a híd előtt, a parton helyezzük el csapatainkat, a híd állagmegóvása végett, mert ha az megsemmisül, a küldetésnek vége!
Eddigre biztosan megindul a német támadás. A küldetés sikere a védelmi pontok kialakításán múlik, ha jól csináltuk, akkor szinte csak a lőszerellátásra kell figyelni, miközben élvezhetjük a lángoló német tankok látványát :)

megtisztításánál az egyetlen problémát a (2) környékén lévő Tigris okozhatja, de mivel szerezhetünk több ágyút is, ez nem gond. Amint megérkezett az erősítés, irány a kis szigeten lévő állomás. Ezt két Királytigris védi egy 88-as légvédelmi ágyú társaságában – ez utóbbi a nagy raktárépület és a sín között van (4). A zsákmányolt field howitzereket hozzuk lőtávolságra (5), majd árasszuk el a területet lövedékekkel. Miután a légvédelem megsemmisült, küldhetjük a felderítőgépet, aminek a segítségével tüzérségünket a Királytigrisekre küldhetjük. Ezután már csak a bunkereket kell a bennük lévő német katonákkal együtt megsemmisíteni, majd vihetjük a gyalogságot a szigetre. Ez utóbbi történhet légi, de akár vízi úton is.

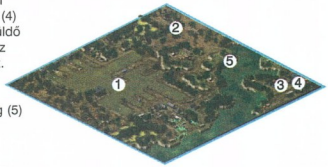
USA 2.
– *a déli falunál (1) lévő alagúton át jussunk be a gyárba (2), és szerezzük meg a német felszerelést.*
– *semmisítsük meg a keleti faluban (3) lévő ellenséget.*

Az első faluban (1) csak a katedrálisban van ellenség, miután őket semlegesítettük, egy Tigrissel, egy páncéltörő ágyúval és két vontatóval leszünk gazdagabbak. Az alagút bejáratának környékén állítsunk fel védelmet,



USA 1.
– *szálljunk partra, és szerezzük meg a repülőteret (1).*
– *tisztítsuk meg az északi utat (2), hogy megérkezhessen az erősítés.*
– *foglaljuk el a keleti szigeten lévő vasútállomást (3).*

Elég könnyű küldetés. A reptér elfoglalásánál és a nagy sziget mivel előfordulhat, hogy a környéken cirkáló német járőrök idejönnek. Ezután irány a gyár (2). Mivel a telepet a bunkerek környékén tanyázó messzehordó ágyúk (4) és JagdTigerek (5) védik a küldő támadástól, mindenképpen az alagúton keresztül támadjunk. Szerezzünk meg mindent, amit csak lehet, és a dombokon készüljünk fel az őrség (5) támadására. A telep nyugati részén egy Tigris és néhány aknavető védekezik, illetve a házakban is rejtőzik pár katona, ezeket semmisítsük meg. Miután minden cucc megvan, mehetünk a végső cél ellen. Mivel itt már elég jelenős erőknek parancsolunk, mehetünk egyenesen oda – útközben azért még belefuthatunk a járőr maradványaiba (5), tehát óvatosan. A falu védelme nem túl jelentős, néhány Hetzer páncélos, 4 páncéltörő ágyú és egy pár Tigris van itt 2 howitzer (7) támogatásával. A házak dugig vannak gyalogosokkal, ezeket saját nehéztüzérségünkkel messziről lőjük rommá.



USA 1. küldetés

USA 2. küldetés

USA 3.
– *foglaljuk el a folyóparti területet (1).*
– *a beérkező erősítéssel keljünk át az északi hídon (2).*

Mindenekelőtt tisztjeinkből, mesterlövészeinkből és puskásainkból építsünk védelmi vonalat a leszálló repülőgéptől délre, a szántóföld alján, ugyanis az északi házak (4) irányából egy rakat német katona fog támadni. Miután a vonal kész, pár katonával nyomuljunk felfelé a térkép szélén a német nehéztüzérség (3) irányába. Ahogy haladunk felfelé, hamarosan jönnek a német gyalogosok, illetve egy felderítő repülőgép is. Miután védelmi vonalunk kiállta a támadást, ismét irány a német tüzérség (3), de most már szerezzük is meg. Az állomáson van egy páncélvonat, ezt az induló ágyúinkkal és egy tiszttel könnyen elintézhetjük. Az ágyút mindössze 8 katona őrzi, a mesterlövészeknek nem gond. Szedjük szét az (1) környékén lévő bunkereket, majd a sínek felől vezessünk támadást. A terület kitisztítása után találunk néhány Jagdtigert, és erősítés is érkezik (5). A tankokkal és a gyalogsággal húzódjunk északabbra, a sínek felé, mivel hamarosan bombázók érkeznek az elfoglalt terület lerombolására. Ezután fentről (6), a síneken át egy gyalogosroham is érkezik.

USA 3. küldetés

USA 4. küldetés

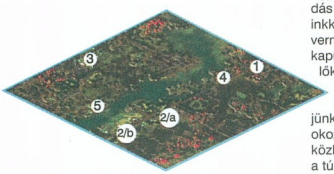
USA 5. küldetés

Miután ezt visszavertük, már csak egy-két tankkal és páncéltörő ágyúval kell végeznünk, amíg eljutunk a hídig (2). Ennek elérése a birtokunkban lévő erőkkel már gyerekjáték, és ha a hídon sikeresen átkeltünk, a pályát befejeztük.

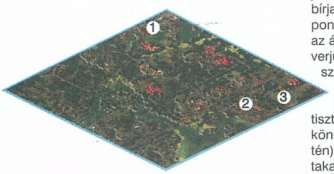
USA 4.

– szálljunk partra és vegyük be az erődítményt (1).
– nyomuljunk északra (2).

A partraszállás sima ügy, szinte magától végbemegy, és egyből kapunk 2 tankot is. Készüljünk fel, mert hamarosan megindul egy erős német harckocsi támadás délről (4), amit jelenlegi erőinkkel elég komoly feladat visszaverni. A romos városfalba és kapukba helyezzünk megfigyelőket, így van esélyünk a győzelemre. A fejünk felett körözők vadászgépekkel ne törődjünk, bár elég idegesítők, nem okoznak túl nagy kárt. Az akció közben folyamatosan szállítsuk át a túlpartra (5) érkező erősítést. Miután csendesedett a helyzet és a repülők is elvonultak, nyomuljunk a (3) felé, ahol egy légvédelmi ágyú és két páncéltörő üteg található. A házakban ellenség tanyázik, ezeket a Királytigrissel lőjük szét, majd nyomuljunk vele előrébb – nagyon jól bírja a rázúduló tűzesőt (a (2)-es pontról nehéztüzérség is szórja az áldást). Közben folyamatosan verjük vissza a délről érkező szórványos támadásokat. Végül irány a megerősített falu (2). Mesterlövészekkel és tisztekkel araszoljunk előre (legkönnyebb a térkép széle mentén), a páncéltörő ágyúval pedig takarítsuk le a fákat, hogy senki se lopakodhasson a közelünkbe. A házakat gondolkodás nélkül lőjük szét, a 88-as légvédelmi ágyúkat pedig foglaljuk el. Ha nincs már a környéken német ellenfél, a küldetést megnyertük.



USA 6. küldetés

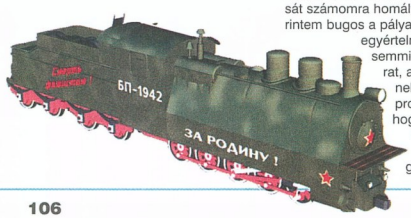


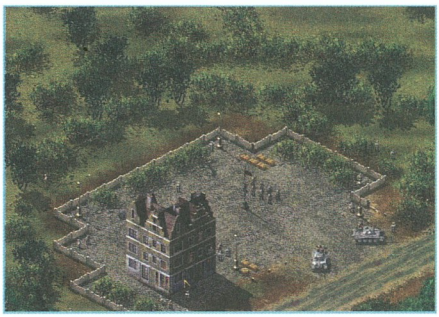
USA 7. küldetés

USA 5.

– jussunk ki a folyópartra, majd keljünk át.
– semmisítsük meg a keleten lévő fegyvergyárat (1).

Ennek a küldetésnek a megoldását számomra homály fedi – szerintem bugos a pálya. A feladat egyértelmű: ha megsemmisítjük a gyárat, a küldetésnek vége. A probléma az, hogy a folyón átjutni csalás nélkül gyakorlatilag lehetetlen. A rendelkezésre álló repülőgépeket (még ha a folyó felénk eső oldalán mindent ki is takarítunk) a légvédelem egyből leszedi, hajó pedig nálam sohasem érkezett a partraszálláshoz, hiába foglaltam el a kikötőket (2, 3). Megoldás lehet, ha – miután a folyó északi partja a miénk, ami már önmagában embert próbáló feladat – nehéztüzérséggel letaroljuk a túlpart minden négyzetcentiméterét, hogy megsemmisítsük az ott lévő légvédelmet, majd ejtőernyősökkel leszállunk. Ám ez cheat nélkül irreális feladat, hiszen behatárolni, hogy hol vannak az ágyúk, mindössze 4-5 próbálkozás alapján csak állandó mentés/töltés segítségével lehetséges. Ha valaki ezt a küldetést be tudja fejezni csalás nélkül, az írjon, mert nagyon kíváncsi vagyok a megoldásra.





USA 6.

– védjük meg pozíciónkat a német támadásoktól.
– juttassuk el a vonatot az állomásra (1).

Az első és legfontosabb tanács: védjük mindenáron a vonatot, mert ha megsemmisül, akkor vesztettünk. A legvédettebb akkor lesz, ha a térkép szélén lévő barakk mögé állítjuk. A másik fontos tanács, hogy nyugodtan adjunk fel területeket, ha esetleg jobban védhető terepet találunk. Igyekezzünk minél kisebb területre összpontosítani erőinket. Az első támadás – szinte azonnal – a (2 A és B) pontot éri délről (persze, hisz ott a vonat), majd keletről, és ezzel egy időben a (3)-ast nyugatról a reptér felől. Miután a német támadás lecsengett, figyelmünket fordítsuk a déli partra. Az állomás megszerzése kemény feladat, elfoglalásakor délkeletről német támadás is jön. Sokat segít, ha az ostrom előtt a térkép szélein elhelyezett nehézfegyverzetet semlegesítjük. Miután a területet biztosítottuk, javítsuk meg a síneket, és erős fedezet mellett hozzuk át a vonatot (kötélidegeinket készítsük fel, bombázók is fognak jönni). Ha sikerül eljuttatni a vonatot a pályaudvarra, nyertünk. A folyópartot (5) nálam nem érte támadás, így innen is hozhatunk erősítést.

USA 7.

– szerezzük meg a két gyárat. (capture the industrial installations)
– semmisítsük meg a vadászrepülőket (3).

Az utolsó amerikai küldetés a második, amivel nem tudtam mihez kezdeni. A feladat elég egyértelmű, de a megoldás… A térképen is látható, hogy a németek hihetetlen fölényben vannak, nemcsak számbelileg (ráadásul ők utánpótlást is kapnak, míg nekem semmi sem jött) és technikailag, hanem tapasztalat szempontjából is, ugyanis mi csak zöldfülű egységeket kapunk, amelyek közt se tiszt, se mesterlövész nincsen. Ha ehhez hozzávesszük még a tökéletes német légifölényt és a birtokukban lévő rengeteg messzehordó ágyút, akkor inkább a Mission Impossible egyik új részének tekinthetjük ezt a pályát. Ráadásul a németek nem álldogálnak, hanem nagy erőkkel cirkálnak és támadnak is. Csalás vagy állandó játékállás-visszatöltés nélkül nekem ezt a pályát nem sikerült megoldani. Sokszor a tapasztalt német katonák látótávolsága miatt még a közelébe se tudtam jutni az ellenségnek, amikor annak mesterlövészei, tankjai és ágyúi már tönkrelőtték kis csapatomat. Akárcsak a másik problémás küldetés esetében, itt is kíváncsian várom hadvezértársaim tapasztalatait.

Tsunami 2265

A Cheat mód aktiváláshoz játék közben tartsd lenyomva a SHIFT billentyűt, majd írd be: "MENSAAAA". Ha sikeresen jártál el, egy hang a "thats what I need." szöveget fogja mondani s innentől kezdve élnek az alábbi gombkombinációk:

Bal Shift + Bal CTRL + A = Pályaugrás
Bal Shift + Bal CTRL + R = Pálya újrakezdése
Bal Shift + Bal CTRL + C = Sikertelen küldetés esetén is folytathatod a játékot
G = Isten mód

További csalási lehetőség, ha Neon karakterábrájánál begépeled a "ZIOCLETO" kódszót, ugyanis amint irányításod alá vonod, a csontvázát irányíthatod.

America's Army

Nyomd meg a "~" (AltGr+1 magyar billentyűzeten) gombot, és a megjelenő konzolba gépelj be egy kódot.

behindview 1 – 3. személyű nézet
God – Isten mód, sérthetetlenség
Fly - Repülés
Ghost – Átmehetsz a falakon

A fent említett csalások csak olyan szervereken működnek, ahol azok engedélyezve vannak.

Online pályák engedélyezése

Amikor a "Not Qualified" üzenet megjelenik, nyomd meg az F3-as billentyűt, hogy feloldd azt a pályát.

Hex csalások
(Minden kurzus befejezve)

Csinálj egy másolatot erről a fájlról mielőtt szerkesztenéd, ehhez bármilyen szövegszerkesztő megfelel.

Menj a játékkönyvtárba, majd azon belül a "\System\Save" könyvtárba, itt találsz egy olyan "txt" kiterjesztésű fájlt is, aminek a neve a játékban létrehozott neveddel azonos. Ha megvan, akkor a benne lévő sort cseréld ki a következőre:

511,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,0,

Minden fegyver megszerzése

A "~" gombot megnyomva előbukkan a konzol és ide gépeld be a következőket:

"mpcheat changeclass < X >"

Cseréld ki az "X"-et a kívánt fegyvert azonosító kódra

R - M16A2
AR - SAW
G - M16A2 (gépfegyver/gránátvető)
S - M81 (mesterlövész puska)
AK - AK47
S24 - M24 (mesterlövész puska)
F - Ökö
M4A1 - M4A1
AK74SU - AK74SU
GP - AK47 (gépfegyver/gránátvető)
RPK - OpFor géppuska
SVD - Dragonov mesterlövész puska

Little Fighter 2

F6 - Örök mana
F7 - Minden helyreállítása
F8 - Tárgyak hullatása
F9 - Tárgyak rombolása

Firzen-ként való játszáshoz

Játszál Freeze-vel és a Firen-nel egyazon csapatban. 1/4-ed egészséggel rohanj velük egymásnak, és egy robbanással átalakulsz Firzen-né.

LouisEX-ként való játszáshoz

Válaszd ki Louis-t karakterednek, és csökkentsd le az életenergiádat a felére. Nyomd meg a védekező ugrást és a támadást egyszerre és máris megkapod LouisEX-et.

Jan-ként való játszáshoz

Válaszd Rudolfot és ha Jan felpattan, ragadd meg és nyomd meg a védekező ugrást és a támadást egyszerre, hogy átalakulj Jan-ná. De egyszerűen kicserélheted az adatfájlokat is.

Defender of the Crown - Digitally Remastered

Miközben töltődik egy csata, tartsd lenyomva az R gombot, így mire elkezdődne az ütközet, máris 1024 lovagod lesz. Támadásnál és védekezésnél egyaránt működik.

Unreal Tournament 2003 Béta verziójú csalások

Egyjátékos játékmódban nyomd meg a "TAB" gombot, hogy a konzol megjelenjen és gépeld be a következő kódok valamelyikét.

allammo – Maximum munició
god – Legyőzhetetlenség
loaded – Megkapod az összes fegyvert
fly – Repülő mód
ghost – Minden falon átmehetsz
walk – A repülés mód és a falon átjárás kikapcsolása

Operation Flashpoint: Red Hammer

Cheat mód:
Tartsd lenyomva a Bal Shift-et és nyomd le mellé a mínusz gombot a jelzőképernyőn. Ezek után használhatod az alábbi csalásokat:

iwillbetheone - Isten mód
play savegame - Játékállás elmentése
endmission - Misszió befejezése
campaign - Minden misszió elérhető
topography - Jelzi a térkép az emelkedőket

Hero X

Szuper képességek szerkesztése

Lépj be a Hero X könyvtáradba (ahova telepítetted), majd a játékmentésekbe. Nyisd meg a neked tetsző kimentést. Találsz ott egy "game" nevű fájlt. Nyisd meg egy szövegszerkesztővel, például Notepad, és már szerkesztheted is a rendelkezésedre álló szuper képességeket, erőket, hogy milyen gyorsan töltődjön az életenergiád és egyéb képességed.

Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Konzol engedélyezése

Nyisd meg a "config.cfg" fájlt és változtasd meg a következőket:
uset g_console "1"

Csalások

Nyomd meg a "`" gombot (az "1"-es gomb mellett balra). Ezek után a következő csalásokat használhatod:

cheat truck (n) – A teherautó típusának megváltoztatása, 1-6-ig
cheat skill (n) – A tapasztalati szint beállítása, 1-4-ig
dmeet – Összecsapás a többi sofőrrel
contracts flow (n1)(n2) – * 1-4 tapasztalati szintnél licencszelt útirányokat kapsz
cheat money (n) – Annyi pénzt kapsz, amennyit az "n" helyére írsz
cheat noticket – Nem lesz több büntetés gyorshajtásért vagy túlsúlyos rakományért

* Minden útiránynál ismételd meg a menedzsment képernyőn. Csak a kiválasztott útvonalra lesz hatással a csalás. Az "n1"-nél meghatározhatod, hogy melyik útirányra szerződsz, az "n2" a tapasztalati szintet/ nehézséget határozza meg.

WWII: Desert Rats

Isten mód:
Játék közben tartsd lenyomva a "T" billentyűt, majd utána nyomd le a "2"-est is.

Minden pálya:
Névnek a "STBL" karaktersort add meg.

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Extra Pénz:
Játék közben a SHIFT + 4 gombok együttes lenyomásával egy kis többletbevételhez juthatsz.

V8 Challenge

Új kocsik engedélyezése

Üsd be a "mountainking" kódot, hogy új kocsikat szabadíts fel.

The Thing

Regisztrációs csalás!

Gyorsmentés engedélyezése

Ehhez szerkesztened kell a regisztrációt, keresd meg a következő kulcsot:

HKLM/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0

Hozz létre egy karakterláncot, aminek a neve "DoInGameLoadSave" legyen. Állítsd az értékét 1-re. Ez a csalás aktiválni fogja a játékban a mentést és a betöltést az "Options" menüben. Előfordulhat, hogy a játék betöltése (LOAD) funkció nem fog működni, ilyen esetekben használd a főmenüben lévő "LOAD" opciót.

FIGYELEM!

Ha helytelenül szerkeszted a regisztrációt, az árthat az operációs rendszerednek! Ezért ezt a csalást csak SAJÁT FELELŐSSÉGEDRE HASZNÁLD!!!

EVM
EVM
WWW.EVM.HU
1440 FT

ROCKO QUEST

Minden valószínűség szerint a domborzatosra gyúrt izmok és a szúrós tekintet mellett a széles áll az akcióhősök szériatartozéka. Nézzük csak meg Arnold Schwarzenegger, vagy Dolph Lungdren képes felét, és mindjárt világos, hogy csakis a bestiálisan kockaarcú srácok a királyok, amikor gonosztevőket kell darabokra szaggatni.

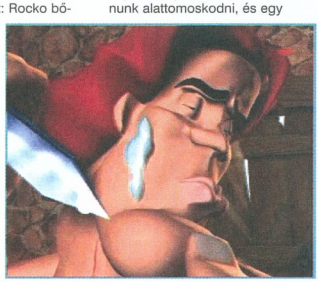
Rodeózás a sárkány hátán, bőszen vicsorogva

Eme játék névadója, Rocko valószínűleg jó esélyel folyamodhatna állásért az In-Kal Security-nél, ha éppen nem fantasyhős lenne; brutálisan vicsorgó izmaihoz és schwarzeneggeri arcszerkezetéhez ugyanis nem kimondottan einsteini elme párosul. Mindjárt a játék elején sikerül egy óriási fiaskót elkövetnie: lassú reakcióideje ugyanis meggátolta abban, hogy realtime legyakja a barátnőjét elrabló, harciszekeres orkokat. Szegény, csak bambán bámul az elporzó járgány után, majd lassanként összeállnak a fejében a részletek (szinte látni vélem, ahogy kigyullad a fejében a piciny villanykörte), és hatalmas harci kiáltással, pallossal a kézben veti magát a rosszarcúak után. A játék pedig itt kezdődik... A feladat tehát adott: Rocko bőrébe bújva ki kell szabadítanunk szemrevaló, virtuális barátnőnket, miközben természetesen tucatnyi akadály gördül az utunkba. Az ártalmatlannak látszó vizesárkokba például nem érdemes beleesni, mert szegény Rocko azonnal jobblétre szenderül; a víz ugyanis a szörnyeknek köszönhetően (a különböző testnedveiktől, nyilván) mérgezőbb, mint tucatnyi kobrafog. A kreatúrák, amelyeket különböző fantáziarevekkel ruháztak fel, (ogrék, orkok... mindig is hülye voltam a fantasyhoz, mindenesetre a legtöbb szörny kábé úgy néz ki, mintha valami középrégi Walt Disney rajzfilmből sétált volna elő) természetesen nemcsak vízmérgezés nemes sportját űzik, hanem keményen ütnek is. Még a legsztenderdebb szörnyek is mázsás buzogányt lóbálnak, amivel aztán kőkeményen fejbe is sóznak, ha nem vigyázunk. Védekezni többféleképpen is lehet. Rocko puszta kézzel sem hamvába holt harcos, óriási parasztlengőket tud kiosztani, amivel akár egy közepesen gagyi ellenfelet is simán lenyom. A „munkásököl, vasököl" style-nál viszont ezerszer hatásosabb, hogyha valamilyen fegyvert is használunk; a sztenderd kard is nagyon hatásos lehet, de az ütközben felkoncolt rémségektől is lehet mindenféle ölőszerszámot einstandolni, és ízlés szerint használni. A szörnyek pedig általában a Monty Python klasszikus Gyaloggalopp Fekete Lovagjaként harcolnak, azaz meg se kottyan nekik egy esetleges kéz-, avagy lábcsonkolás, még félig agyonvágva is képesek laposkúszásban utánunk alattomoskodni, és egy óvatlan pillanatban hátulról felköszönteni bennünket valami gonosz eszközzel. Az action billentyűt érdemes ilyenkor használni (ez amúgy egy többfunkciós gomb, ezzel lehet például felvenni a megölt ellen cuccait), aminek megnyomásával Rocko kegyetlen vadállatba megy át, és gonoszul darabokra rugdalja a földön fekvő, jobb sorsra érdemes orkot. A játék több helyszínen, változó nehézségi fokokkal játszható, és ha sikeresen átvészeltük Rockóval a viszontagságokat, nem marad el a jutalom; kiszabadul szívünk hölgye, akivel tetszés szerint egybekelhetünk, vagy akár elzavarhatjuk mosogatni is, persze csak képzeletben.

A Rocko Quest olykor poénra vett jeleneteivel együtt remek szórakozást nyújthat azoknak, akik szeretik az effajta lightos fantasy-akciókat. Nem egy túlbrutalizált, túlkomplikált top-játék, de mind a grafika, mind a zene igényesen kivitelezett; a több szinten játszódó történet pedig azt garantálja, hogy sokáig el lehet vele szórakozni. Hajrá!

vincent

Joe Weider-nek is gúvadna a szeme ettől a látványtól

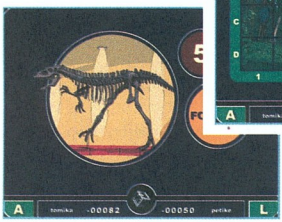


AUTOMEX MULTIMÉDIA
CYBERSTONE
WWW.AUTOMEX.HU
AZ ÁR NEM ISMERT

KVÍZIÓ 3: DINOSZAURUSZOK

Avagy az ősidők rettegett hüllői ismét visszatérnek a világba, mégha csak egy kvíz keretein belül is.

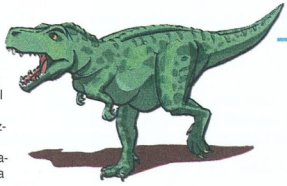
Véget ért a nyári szezon, és sok televíziónéző kedvence, az örökifjú kvízprofesszor, Vágó István ismét visszatért a képernyőkre, hogy újabb kvízkérdésekkel halmozza el a játék nézőit. De nemcsak a televízió képernyőin bukkan fel ismét, hanem az otthoni, számítógépes felhasználókat is összetűz alá veszi: a Kvízió szoftversorozat legújabb darabjával, amely immáron a harmadik témakörben állít eme műfaj iránt érdeklődő játékosok elé újabb feladványokat. A szoftver központi témája pedig visszanyúlik a történelem előtti időkbe, akkor mikor a Földön még a dinoszauruszok voltak az egyeduralkodók. Ezen élőlényekről való tudásunkat gyarapíthatjuk, illetve tesztelhetjük játékos formában Vágó István hangkommentárja segítségével. A játék



elején egy animáció repít minket vissza a dinoszauruszok közé, megteremtve a kezdőhangulatot a játékhoz. A vetélkedő megkezdése előtt azonban még be kell állítanunk egy-két alapot, mint például a játékosok számát (egy vagy két fő), valamint a nekünk legmegfelelőbbnek talált nehézségi szintet (kezdő, haladó és nehéz) egyaránt. Ezután már csak az általunk megkívánt fordulószámot kell megadnunk (lehetőségünk van tizennégy, illetve huszonegy fordulóban egyaránt lemérni tudásunkat), s akár el is merülhetünk a kérdések tengerében. Vágó István a tőle megszokott módon vezeti be a játékosok számára a kérdéseket, melyekre a műsorból oly jól megismert módon kell megválaszolnunk, avagy a nekünk tetsző szám lenyomásával.

De mielőtt lenyomnánk a nekünk legszimpatikusabbnak tartott válasz sorszámát, ne felejtsük el megnyomni a mi játékosunkat jelképező betűt, hisz így tud aktiválódni a választ kiválasztó rendszer. (A játékosunkat jelképező betű lenyomási idejének jelentősége főleg a páros játéknál van, hisz aki hamarabb jelez, azé a válaszadás joga. De ne feledkezzünk el a játékosunkat jelentő betű lenyomásáról az egyszemélyes játéknál sem.) Természetesen helyes válasz esetén megkapjuk a kvízprofesszor dicséretét, valamint az azért járó pontokat is. Rossz válasz esetén egy kis „dorgálás" a jutalmunk – a műsorból megszokott módon – valamint a helyes válaszra is fényt derít Vágó István, megfelelő tudományos magyarázattal kiegészítve azt.

De nemcsak a megszokott kvízkérdéseken kell keresztülvágnunk, hanem más típusú feladatokat is elhelyeztek a készítők a játékosok számára. Lehetőségünk adódik a kvízkérdésektől eltérő jellegű feladványok segítségével a pontszámaink gyarapítására is, ilyen feladatnak ígérkezik a dinoszauruszos félkarú rabló, amely ugyanazon elven működik, mint jelenkori társai, csakhogy a megszokott gyümölcsfigurák helyett itt dinoszauruszok szerepelnek (természetesen itt is akad jokerfigura). Megfigyelőképességünket is próbára teszik az alkotók, ugyanis egyes képeken meg kell találnunk az oda nem illő képkockát, illetve egy másik feladvány keretén belül a képen megjelenő dínók táplálkozási szokását kell eltalálnunk (a felvillanó húsevő vagy növényevő felirat helyes megnyomásával). Az utolsó fordulóban lehetőségünk nyílik a „dupla vagy semmi" játékra is, amelyben jó válasz esetén akár háromszor is megduplázhatjuk elért pontjainkat. Természetesen nem kötelező mindhárom lehetőséget kihasználni, megpróbálhatunk nemet mondani a műsorvezetőnek. Összességében egy kellemes kvízjátékkal állunk szemben, amely ajánlott az új ismeretekre vágyóknak, a játékos kedvűeknek, akik szeretik a kvízeket, valamint a dínókat kedvelőknek egyaránt.



LIOPLEURODON

A Liopleurodon az Ichtyosaurus mellett a másik delfinős, amely az őskorban, egész pontosan a jura időszakban élt, körülbelül százötvenmillió éve. A Liopleurodon a legnagyobb méretű plioszaurusz – bálnaféle – volt, körülbelül tizenkét-tizenöt méter hosszúságú, nagy fejjel, erőteljes állkapoccsal és fogakkal, vastag nyakkal és hosszú, áramvonalas testtel. Az állat úszáskor a mellső uszonyait le-fel, míg a hátsókat előre-hátra mozgatta, és ily módon haladt a vízben. A Liopleurodonok rendkívül kitartó úszók voltak, hosszú távon is meglehetősen nagy sebességgel tudtak haladni. Ezt a képességüket a vadászatban is használhatták, a Liopleurodonok ugyanis keményvonalas húsevők voltak; táplálékuk főleg tintahalakból, Ichtyosaurusokból és más plioszauruszokból állt. A Liopleurodon szó egyébként „sima fogat" jelent, ezt a nevet pedig egy francia paleontológus, H. E. Sauvage adta az állatnak 1873-ban.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Hi!!!
Lenne egy olyan kérdésem, hogy a Blood Omen 2-ben az utolsó előtti főellenséget hogyan kell kinyiffantani? Addig eljutottam, hogy amikor a szökőkút közepén áll fent, onnan a telekinézis varázslattal le lehet lökni négyszer, aztán a következő teremben leaprítom az agyát teljesen, már egy deka élete sincs. A négy szobor kezéből kiveretem vele a négy kaszát, és a szobrok alján lévő karokat szintén a telekinézissel elforgatom, ekkor a terem közepén levő állványra felépül a rom szobor. De utána hogyan? Élete már nincs, a szobor már áll...? És utána?
Köszi a segítséget

Szia!
Ez elég aljas pálya. Jól haladsz, _majdnem_ tökéletes... Én úgy csináltam, hogy a szobros szobában odaálltam egy szobor elé, és megvártam, míg Magnus vörös fényben villódzva nekem ront. Ekkor félreugortam, ő beleszaladt a kaszába, én pedig a jelen alkalmaztam a telekinézist. Ezt mind a négy szoborral eljátszottam, felépült középen a nagy szobor, Magnus pedig már eléggé le volt sántulva. Nem volt más dolgom, mint alkalmazni az előbbi cselt – a szobor kezében lévő bot elé álltam, vörös dühös támadás, elugrás. Akkor van nyert ügyed, ha eltörik a pálca. Ezután még párszor neki kell rohantatni az őrültet a fekvőnyolcasnak, míg rá nem dől a szobor. (Meg lehet próbálni a végtelenjelre küldeni a telekinézist, de ez nem mindig jön be, biztosabb az előbbi módszer.)
]{redenc

Hello
Elakadtam a Desperados – Wanted dead or Alive 8. pályáján. Kellene egy végigjátszás hozzá, vagy legalább 1-2 cheat. Előre is köszi Kobra Györki Zoltán

Szia!
Imhol néhány kód, bár én ezek nélkül végignyomtam, nehéz, sok türelem kell hozzá, de édes a győzelem :).

Játék közben nyomd meg a BAL SHIFT-et és az F11-et, majd pötyögd be az alábbiakat:
timeless - megáll az idő
fidel castro - megmutatja a párbeszédeket
medic - tippek be/ki
epitaph -győzelmi feltételek kiírása be/ki
whats my destiny - rövid összefoglaló a küldetésről be/ki
powerman - kapsz egy szép nagy mordályt
schneider - szint vége
clint eastwood - azonnali győzelem!
jackal - némi lőszerutánpótlás
hollow man - láthatatlanság ki/be
show me all - minden tárgy megmutatása
zeus - kis segítség az istenektől – klikk a fényre, majd egy ellenségre...

A 8. szint, ha jól emlékszem, az, amikor be kell sétálni a marsall haciendájára. A lényeg, hogy senki sem halhat meg, tehát lőtés és megkötözés jöhet szóba, meg a doki gázpalackjai. Kate a kulcs, ő nyugodtan odasétálhat az őrökhöz, majd egy-két gyors rúgás, és mehet Sam kötözni. A TNT-vel be kell robbantani a kaput, majd a házban az utolsó két ember egy asztal mögött figyel, oda kell dobni egy dinamitrudat...
]{redenc

Videokártyával lenne egy kérdésem. Miben különbözik egy Geforce4 32mb-os egy Geforce2 32-megától?
Brutal2002

NV17-es, és nem NV15-ös GPU van benne. Magasabbak az órajelei, támogat pár új feature-t, de ha rövid válaszra vagy kíváncsi: nem érdemes megvenned. Ott az NV20-as maggal ellátott GeForce 3 Ti 200, melyet már 20e Ft körül is be lehet szerezni, és a GF4 MX-nél fejlettebb tulajdonságlistát, (pl.: a ma már fontos pixel shaderek) és néhol nagyobb teljesítményt mutat. Ha már nem tudod beszerezni, várd ki az októbert, addigra minden bizonnyal kicsit átrendeződik a piac (Ati, Trident új kártyák, nVidia árrmérséklés).
Lord Lucas Z

Nagy kéréssel fordulnék hozzátok: Segítsetek!
Az a bajom ugyanis, hogy olvastam a júliusi számotok GTA3 cikkében, hogy WIN XP alatt problémák lehetnek a futtatással, ha nVidia típusú grafikus kártyánk van. Azt írtátok, hogy az egyetlen megoldás egy patch, amit le is töltöttem, ám akkor megpróbálom futtatni, azt írja, hogy sajnos a patch csak angol nyelvű XP alatt hajlandó lefutni, és nekem pedig honosított van. A kérdésem az lenne, hogy van-e valamilyen magyar patch, amit esetleg tudnék használni a probléma kiküszöbölésére? Segítségeteket előre is köszönöm:
Tyrel

Kedves Tyrel!
Ha magyar nyelvű Windows XP-d van, akkor valóban csak „magyar patchet" fogad el.
A http://www.alvilag.hu/gta/ weblapról a sok más hasznos információ mellett többek közt megtalálod annak a linkjét is.
Üdv:
Rusty

Üdv!
Az újságban a GTA3 játékleírásnál van egy olyan kép, amin az emberünk egy repülőt /dodo/ vezet. A problémám az, hogy nem tudok felszállni vele, mert miután egy kicsit felemelkedtem a levegőbe, szinte azonnal visszazuhanok. Azt tudom, hogy a num9-cel fel, a num6-tal lefele megy a gép, de hiába nyomom, mert lelassul és visszaesik. Remélem tudnak segíteni, előre is köszönöm:
Tommy

Először is induljunk meg teljes gázzal, s közben végig nyomjuk a Dodo Down billentyűt, hogy lenyomjuk a gép orrát. Amikor a súrlódástól már szikrát vet a gép, engedjük el a Dodo Down billentyűt és – fontos – ne nyomjunk semmi mást a gázon kívül. Ekkor a gép veszélyesen meredek szögben emelkedni kezd, és ha úgy 15 méter magasságában kellő mértékben nem korrigáljuk a Dodo Down-nal, kis idő – és egy zuhanó manőver – múltán az aszfalton találjuk magunkat. A kellő mérték azonban nem azt jelenti, hogy egyenesbe kell hozni a gépet (bár az igazán profik még ezt a műveletet is beékelik ide), hanem kicsivel lejjebb kell tolni a gép orrát, ugyanis kissé csökevényes vasmadarunk e kis mértékű zuhanórepülés által nyer sebességet s egyúttal magasságot. Tulajdonképpen ez a hullámszerű mozgás a nyitja Dodo repülésének.
Puma

Sziasztok!
Annál a küldetésnél akadtam el a GTA3-ban, amelyik azután következik, amikor a „patkányt" kellett követnem, majd megölnöm. Továbbá azt szeretném még tőletek kérni, hogy rakjatok be egy képet (ha tudtok) ide a Help rovatba, arról a taxiról, ami a 100-adik taxis küldetés után készül el Harwoodban. Segítségeteket, és a képet előre is köszönöm:
Dávid

Hmm... nem tudtam, hogy rejtvényeket is kapunk... Bár vagy háromszor végignyomtam a GTA3-at, „patkányra" nem emlékszem. Valószínűleg itt Dávid Salvatore 2. küldetésére (Cutting The Grass) gondolsz, ahol az áruló Curly Bobot kell követni és kinyírni. Most visszanézve a mozit, tényleg olyat mond a Don, hogy „if he's rattin' us out...", ami annyit tesz, hogy „elárul minket", és tényleg a „rat", azaz a patkány szó az alapja :).
Szóval ez után bombagyártó haverunkkal fel kell robbanttat-

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdéseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

nunk a kolumbiaiak hajóját. Oké. Következik a kedvenc küldetésem. Menjünk 8-Ball műhelyéhez. Ne hajtsunk be a garázsba, hanem kerüljünk hátra, és kopogtassunk be. Barátunk közli, hogy ehhez a mókához 100 ezer dollárra lesz szüksége. Ha megvan a pénzünk, újabb bekopogás, ekkor kapunk egy távcsöves puskát, és irány a kikötő. (Legróvidebb út a garázs mögött, a síneknél az alagúton át, ami egyenesen odavisz minket). A hajón lévő őröket kell kinyírni, de vigyázat: amint eldördül az első lövés, robbantós kollégánk megrohanja a lélekvesztőt, úgyhogy nyugi! Kerüljük meg a nagy raktárépületet, hátul, a kis bódék között találunk egy adrenalin tokent (piros-fehér kapszula), ettől nyugodtan és biztosan tudunk majd célozni! (A járásunk kissé mackós lesz a fülünkben dobogó vértől, de sebaj.) Másszunk fel a raktár oldalán lévő vaslépcsőn. Két lőállásunk is kínálkozik: az első rögtön a lépcső végén a fordulóban, a második pedig a raktár tetején – menjünk fel a lépcsőkön, majd balra a tetőre. Alapból a jobb egérgombbal tudunk távcsövezni, a „Page Up" és „Page Down" gombokkal zoomolni. Nézzünk körbe, és próbáljuk végig a helyes sorrendet, lentről felfelé és balról jobbra kell haladnunk, hogy 8-Ballt ne érje sérülés. Először a rámpa melletti két őrt szedjük le, majd gyorsan balra a piros hordókba egy lövés – a robbanás pár csókát kinyír, ezután haladjunk szép sorban, ritmusosan végig az áldozatokon! (Ha néger barátunk túl gyors, vagy mi vagyunk lassúak, és már felért a hajóra, ne robbantsuk fel a hordókat, nehogy baja essen!) Ennyi, a jutalom busás, visszakapjuk a 100 rongyot, és még 50-et bónuszként...

Itt egy kép a Borgnine taxiról. Kis poén: a kocsi a nevét Carpenter Menekülés New York-ból című mozijából nyerte, ott ugyanis Ernest Borgnine egy taxisofőrt alakított, aki Kurt Russelt fuvarozta. A taxis molotov-koktélt is kihajított a filmben az ablakon, itt sajnos erre nincs mód...
}{redenc

Sziasztok!
Az Időgép c. játékotokban hogy kell túljutni a sivatagban a hidakon? Már 100x próbálkoztam, de nem megy. Nem tudok benne szabályszerűséget találni. Ha lennétek olyan szívesek a címemre megírni, akkor nagyon hálás lennék meg minden.
Sziasztok!
Csordás Zoltán

Szia!
Van benne szabályszerűség, csak a tervezők kissé figyelmetlenek voltak. Amikor az útvesztőhöz érsz, van ott egy tábla. Ha megnézed, eljátszik egy dallamot. Ezután ezt kell követned – ám ez csak akkor megy, ha kimész a főmenübe, és lehúzod a zenét nullára, a hangeffekteket pedig feltolod... Most el lehet „olvasni" a hangsort, amit hat kis ikon jelképez. Vigyázz, kétfajta hullámzaj van, egy rövid és egy hosszú, jegyezd meg! Amint egy teleportlap elé érsz (DE NEM LÉPSZ BELE!), a küszöbén megszólal egy hang. Oda kell belépned, ahol a megfelelő hangot hallod. Az első adott, hiszen másfele nem indulhatsz, ott a rövid hullámzaj szólt, a következő a gong lesz, és így tovább. Ha igaz, a gong után a gőzgép hangja jön, a hosszú hullámzaj, az orgona, és ismét a rövid hullám a végén (párszor végignyomtam a keresztlányom kedvéért :-)). Vigyázz, ne lépj be a lapokra, csak ha a megfelelő hangot hallod, a többi csapda! Így hamar eljuthatsz a kolostorig. Örkény szavaival: túl vagy a nehezén – most jön a neheze...
}{redenc

Helló.
A Jedi Outcast-ban vagyok elakadva. Ott tartok, hogy Nar Shaddaa utcáin bóklászok és Reelo-t kell megtalálnom.
Hogyan? Légyszi, írjátok meg: hol, miképp, merre, meddig?
Előre is köszi: Gábor

Reelo-t nem épp az utcákon találod, de részletkérdés. Először is a raktárból le kell jutnod a börtönbe, hogy kiszabadítsd Landót. Addig vagy 50 különböző logikai feladványon kell átrágnod magad, de nem vészesek. Ha megtaláltad Calrissian-t, ő megmondja a jelszót Reelo bázisához – ezt ott kell bemondani, ahol ha előtte Wookie fee-vel, meg hasonló ostobaságokkal próbálkozol, jól agyonüt az áram. Innentől már csak lövöldözni meg kardozni kell – de azt sokat.
Lord Lucas Z

Sziasztok!
Márk vagyok, és a segítségeteket kérem, mert elakadtam a Jedi Knight Dark Forces II-ben a hatodik pálya elején. Már minden ellenséget megöltem, eljutottam egy dombhoz, de nem tudok rá felmenni, mert mindig leesem, pedig már sok helyen próbálkoztam. Segítségeteket előre is köszöni: Márk

Te vagy az én emberem! Végre valaki, aki a kedvenc játékomat nyúzza. Szóval Dark Palace. Találsz az udvaron egy helyet, ahol egy rámpa a tornyot köti össze a külső blokkok tetejével. Alul egymással szemben két irányítófülke van. Mindkettőben írtsd ki a birodalmiakat, majd kapcsoló megnyomása, force speed, rohanás a másik fülkébe, ott is kapcsoló, majd futás fel a toronyba, aztán egy force jumppal át az AT-ST-k platformjára. Ha a pálya végi lenegendhető betontömbökkel meggyűlne a bajod, nyugodtan írj!
Lord Lucas Z

Hellő!
Elakadtam a Jedi Outcastben az Artus Mine pályán. Kérlek segítsetek, hogy kell tovább menni. Ha lehet, kódokat is.

Hello!
Igaz, nem írtad, hol akadtál el pontosan, de a legtöbben ezen a helyen akadnak el: miután felmentünk a lifttel, menjünk ki az épületből, és a rácson középen álljunk meg. Nézzünk le, és várjuk meg, amíg a falból kijön egy cső, amire essünk le. Másszunk le a peremre, és miután visszahúzódott a cső, gyorsan rohanjunk végig rajta. A kis teremben lőjük szét először a négy vörös csövet, majd középen a gépet. Menjünk fel középen, miután leereszkedett, és a terminál felőli oldalról a gerendára másszunk fel. Ezután ugorjunk rá a csillére...
A kódok: az aktiváláshoz nyomd meg a billentyűt a konzolhoz, és be kell írni: devmapall. Ezután a következők:

Kód	Hatása
god	Sérthetetlenség
noclip	Falon átjárás
notarget	Ellenfelek AI-jának letiltása
kill	Öngyilkosság
give all	Minden fegyver, max. életerő és páncél
give health	Teljes életerő
give armor	Teljes páncél
give ammo	Max. lőszer

Megjegyzés: ha a konzol nem jönne elő, akkor a játék könyvtárában a „gamedata\base" könyvtárban a jk2config.cfg fájlba írjuk be: bind „toggleconsole"
Üdv, Crowie

Tisztelt Cím!
Szeretnék egy kis segítséget kérni, mert elakadtam a Jedi Knight. II. Jedi Outcast-ban. Ott járok, amikor elsőnek találkozom egy Jedivel (még lézerkardom sincs) és nem tudom mit kell vele csinálni???? Köszönöm a segítséget. Kyle Katarn (Gólya Zoltán)

Amikor először találkozol Desann-nal, egyszerűen csak hagyni kell, hogy legyőzzön, úgysem tudsz ellene tenni semmit. Amint megvert, a történet folytatódik, és hamarosan meglesz a tudás és felszerelés, hogy szembeszállhass majd a többi jedivel. Ezt a békát le kell nyelni :) SzabFer

Adjon Isten szép jó napot!
Szeretném megtudni, hogyan lehet megkapni az összes kitüntetést a MOHAA-ban?
Köszi

Fogadj Isten!
Nos, mint a nevében is foglalatik: ki kell tűnnöd az átlagból, hogy megkapd őket. Figyelj jól, és nem járs üres kézzel (mármint a game-ben). Pl.: ha már csak az a feladatod maradt, hogy kimenekülj valahonnan, de még ott figyel nálad 2 időzített bombácska, akkor tuti, hogy egy kis pluszt várnak tőled a tankoknál. Vagy ha rád bíznak öt emberkét, akkor illik mindegyiket egy darabban leszállítani, vagy a partraszállásnál, ha feljutsz a lőtoronyba, nem integetni kell a többieknek, hogy te már fent vagy, hanem hátbaküldeni a menekülő németeket. Erőt, egészséget!
LAC

Hellő!
Nem tudnátok küldeni végigjátszást a Neverwinter Nights-hoz? (Ott járok, hogy már megmentettem Neverwintert a járványtól, de az utána következő városban fogalmam sincs, hogy mit kellene csinálni!)
Előre is köszönöm! Gabo

Port Llast-ban a szekta után kell nyomoznod, és bizonyítékokat kell keresned a székhelyük hollétét illetően. A városból három út vezet kifele, ezeket végigjárva gyűjtheted össze a bizonyítékokat (ezek általában a szekta ügynökeinél vannak), melyeket aztán a mesterkém Aarin Gendnek kell odaadnod. A Chapter 2 a legszerteágazóbb az összes közül, itt fogsz a legtöbb időt eltölteni, nézz be mindenhova (házak, barlangok), rengeteg küldetést kaphatsz, melyeket mindenképpen érdemes teljesítened.
Papabear

MEGESZCAMP 2K2

Nehéz dolgom van, hisz olyan 10 napot kell belesűrítenem 1 oldalba, ahol folyamatosan ment a buli, teljesen összefolytak az éjszakák, a nappalok. Egy pár szót muszáj ejtenem a tábort megelőző hónapokról, hisz a szervezés már januárban kezdődött s akármennyire is összeszokott csapat, mondhatni egy 100 fős baráti társaság nyaralt együtt, igazi szervezőmunka volt összeszedni a népet ;) Április környékén Ákossal és Dudival szemlét tartottunk a táborban, beszereltük a tavalyra ígért ISDN2-est és mi hárman már akkor éreztük, hogy idén a tavalyi tábort is felülmúljuk.
Hál istennek a gondnok urat már régi ismerősként köszönthettük, mindvégig teljes mellbedobással segített nekünk. Július 4-én aztán megérkeztünk Alsóörsre, ahova a többség már csukott szemmel letalálna;) Mostantól kicsit zavaros lehet néha a gondolatsor, mert az izzadtság mellett némi sör is lefolyt a torkunkon! Jut eszembe, sör… Ákos barátunk a tábor előtt néhány héttel közölte, hogy lesz egy meglepetése. Meg is lepett, amikor beállított 2 hordó (100 liter) sörrel és egy sörhűtős sörcsappal. Innentől elszabadult a pokol, körülbelül 4 nap alatt elfogyott a 100 liter csapolt, a költségeket egy becsületkasszával próbáltuk kompenzálni, kisebb-nagyobb sikerrel. Tehát megindult a népvándorlás, az oldschool emberek mikrobusszal, iveco kiskamionnal érkeztek. A legdurvább faház idén is Robék háza volt, 2 mobilklímával, több hűtővel és iszonyú mennyiségű pcvel.. Estére mindenki sikeresen rákapcsolódott a hálóra és Jocó segítségével beindult a tábor végéig non-stop 128k-s Internet. Még első este megérkezett Top barátom, aminek örömére hajnal 2kor felfújtunk egy medencét. A pancsolás végén erőteljesen megemelkedett a medence alkoholtartalma és néhányan jobbnak látták arrébb állni az autójukkal is, amikor előkerült 2 flakon borotvahab - ekkor többen pólót váltottak. Eközben a többiek már lenyomtak jó pár kör CS-t, war3-at, sőt most jut eszembe, oltári nagy Wolf partikat is nyomtunk! Persze volt aki pc-t se hozott, mint pl. Summer, csak egy bicajt, amit Steve költcsönkért s nem épp rendeltetésszerűen használt… Meg kell említenem a tábor kerítő emberét, Szittyát, aki egyszemélyben volt garancia arra, hogy minden este több csinos lolita növelje a létszámot, s ezzel a pc egy kicsit a háttérbe szoruljon. A második este eseménytelenült telt, ha csak azt nem vesszük figyelembe, hogy hajnali 4 körül megszereztük Uhrin Benedek telefonszámát. Pénteken este már a Mester adott 2 órás koncertet nekünk és jó néhány civilnek, akikben nemcsak Benedek, hanem Mi is maradandó nyomot hagytunk. Csütörtökön Maksa Zoli est volt terítéken, szerdán pedig Dolák-Saly Robitól tudtuk meg, hogy mi az a Rock&Roll! Ezek mind délutáni, esti programok voltak, napközben az emberek többsége a balcsiparton csekkolta a csajokat, nyomta a CS-t, vagy esetleg aludt pár órát. Ezúton köszönet Sanczának és Bali barátomnak, hogy amikor aludtam, 4 párnát és a takarót is a fejemre rakták, hogy ne zavarjon a zaj A strandon oltárikat csúszdáztunk, iszapcsatáztunk és 3.5 emeletes gúlát építettünk!! Azt hiszem, a Balaton part is megjegyzett minket egy időre, érdekes helyzetekben nem volt hiány… Hogy csak egyet említsek, egyik nap délután, mi kb. 30an lehettünk a strandon, amikor megjelent Szittya egy felfújható, egy nyílásos sexmalaccal. Arcok torzultak, emberek hördültek fel, pedig csak ezután mentünk be labdázni a malaccal;) A pontos napra már nem emlékszem, de a tábor közepe táján, talán szerdán volt a legnagyobb buli, amikor majdnem mindenki előmászott a faházakból, együtt ordította velünk az Alkeszcsákeszt, vagy éppen vonatozott a kocsikból bömbölő zenére. Az almádi meki, a házhoz szállítódó pizza és a szőszi cukrászda végig közönségsiker volt, de azt se szeretném kifelejteni, hogy voltak szakmai (előadások) beszélgetések is, s a tábor alatt a felmerült számítógépes kérdésekre is megtaláltuk közösen a válaszokat.
Néhány maximalistának még ez is kevés volt, ezért úgy döntöttünk, hogy éjszakai fürdőzés és az is lett - Cikásszal az élen, 1 szál alsógatyában rohantunk be a vízbe (illetve volt, aki anélkül), aztán kifelé jövet vettük észre, hogy egy német csoport épp a csillagokat bámulná. Hát kismedvét nem, de rókát azt láthatott;)
Lassan vége az egy oldalnak és még nem is szóltam az éjszakai bátorságpróbáról, ami a táboron, majd egy hard hegyi szakaszon és kilátón (itt FJ. várta a bátrakat, de ő életében nem félt még ennyire) keresztül a temetőben (itt Bear örködött, de egy fekete macska végig szemmel tartotta őt, amitől pedig a Bear kapott frászt) ért véget. Mindez éjfélkor kezdődött, s kifejezett kérésünk volt, hogy minden csapatnál legyen zseblámpa. Amikor befutott az első csapat egy pirosan világító optikai egérrel, Cságoly Tomival csak összenéztünk és éreztük, hogy baj lesz;) ebben a táborban egy normális ember sincs… Szóba sem kerültek azok a paksi lányok, akik többet voltak velünk, mint a saját nyaralójukba. Nem beszéltünk Dudi barátunkról sem, aki egy számítógépes-labirintusjátékot eszelt ki, ami nem is volt olyan egyszerű! Volt még Absurd! compó, hússütögetés, CS, War3, nyeremények, ajándék póló mindenkinek, foci, a Gyula csodaütőivel pingpong, a lustábbak pedig a botot dobálhatták Berci kutyának. Azt hiszem felesleges csak a száraz tényeket sorolni, közhely, de ezt a hangulatot nem lehet leírni, de remélem az a több 1000 kép, videó visszaad valamit abból a hangulatból, amit átéltünk. Ritka kevés manapság az olyan összetartó csapat, mint a miénk, ebbe beleértem mind a százegynéhány embert, aki ott volt velünk! Nélkületek az egészet nem tudtuk volna így összehozni, de ami a legfontosabb: Nélkületek nem ér semmit az egész!

Képek, videók:
http://swap.igeny.hu/megesz2k2

kuf

HU-MOR-ZSÁK

Óvatosságra intünk mindenkit!
A kenyérfogyasztás veszélyei

A legújabb kutatások alapján ...

1. A büntetés-végrehajtási intézetekben fogva tartott elítéltek több mint 98 %-a kenyérfogyasztó.
2. A kenyérfogyasztó családokban felnövekedő gyermekek 50 %-a a standardizált teszteket átlag alatti eredménnyel teljesíti.
3. A XVIII. században, amikor gyakorlatilag minden kenyér otthon, a háztartásban készült, az átlagéletkor nem érte el az 50 évet, a csecsemőhalandóság elfogadhatatlanul magas volt, sok nő belehalt a szülésbe, és a lakosságot olyan járványok tizedelték, mint a tífusz, a sárgaláz és az influenza.
4. Az erőszakos bűncselekmények több mint 90 %-át kenyérfogyasztás után 24 órán belül követik el.
5. A kenyér alapanyaga a tésztának nevezett szubsztancia. Kísérletek során bebizonyosodott: ebből az anyagból néhány dekagramm elég, hogy egy egér megfulladjon tőle. Az átlag magyar ennek sokszorosát fogyasztja el egy hónap alatt!
6. A primitív törzsi társadalmakban, ahol a kenyérfogyasztás ismeretlen, évszázadok óta feltűnően kevés rákos megbetegedést, Alzheimer-, Parkinson-kóros, csontritkulásos esetet jegyeztek fel.
7. A kenyér bizonyítottan addiktív. Kísérleti alanyok, akiktől egy időre megvonták, és csak vízzel táplálták őket, alig 2 nap elteltével már kenyérért könyörögtek.
8. A kenyérfogyasztás sok esetben csak előkészítője a „keményebb" élelmiszerek, mint például a vaj, lekvár, méz fogyasztásának.
9. A kenyérről bebizonyosodott, hogy magába szívja a vizet. Mivel az emberi testet több mint 90%-ban víz alkotja, a huzamos kenyérfogyasztás beláthatatlan következményekkel járhat a szervezet molekuláris összetételében.
10. Az újszülöttek köhögnek a kenyértől.
11. A kenyeret 200 Celsius-fok körüli hőmérsékleten sütik. Ez a hőmérséklet nem egészen egy perc alatt elpusztít egy felnőtt embert.
12. A legtöbb kenyérfogyasztó képtelen megkülönböztetni a tudományos tényeket a statisztika álruhájába burkolt, értelmetlen locsogástól.

Az ijesztő adatok ismeretében a következő korlátozó intézkedések foganatosítását javasoljuk:

1. A fiatalkorúak kenyérvásárlásait be kell tiltani.
2. Azonnal felvilágosító kampányt kell indítani az összes médiában „Mondj nemet a veknire" jelszóval.
3. Minden kenyérfélességet 300%-os büntető adóval kell megterhelni a kenyér által okozott ártalmak költségeinek fedezésére.
4. A kenyérfogyasztás reklámozásának gátat kell szabni.
5. Az iskolák környékén kenyérmentes zónákat kell kialakítani.

Kérjük, ezt a felhívást juttasd el mindenkihez, akiről tudod, hogy szívén viseli embertársai érdekeit.

A rendszergazda 24 kérése a felhasználókhoz:

1. Ha a számítógépedet át kell rámolni másik asztalra/szobába, akkor ellenőrizd, hogy az asztal tele legyen plüsszállatokkal, feljegyzésekkel és a gyermekeid fotóival, képeslapokkal, hiszen nekünk nincsen magánéletünk, ezért számunkra különösen kedves látni, hogy neked van.
2. Soha ne hagyjál a hibáról feljegyzést a géped mellett, hiszen nekünk természetfeletti képességeink vannak ezt leolvasni a sötét képernyőről.
3. Ha a szerelő jön a gépedhez, azonnal menj el még a környékről is, hisz úgyis emlékszünk a cég mind a 300 gépének a jelszavaira kívülről.
4. Ha telefonálsz nekünk, akkor csak azt ismételgesd a telefonba, hogy mi az a munka, amit meg akarsz csinálni, azt viszont sose említsd, hogy mi az, ami megakadályoz a szándékodban.
5. Ha a rendszergazda sürgős mailt küld neked, akkor azt azonnal töröld anélkül, hogy elolvasnád, hiszen mi úgyis csak tesztüzeneteket szoktunk küldeni.
6. Ha az ebédlőben meglátod az asztalnál a rendszergazdát, azonnal menj az asztalához, s halmozd el a panaszaiddal a gépedről, hiszen ők csak a te kiszolgálásodra vannak, s ha jó étvágyuk lenne, az csak hátráltatná a munkájukat.
7. A sürgős mailjeidet mindig írd nagybetűkkel, a postmaster így észrevesszi, és expressz továbbítja a rendszergazdának.
8. Ha este az otthoni gépeden a hibaüzenet azt mondja, hogy nincsen vonal, telefonálj a rendszergazdának, értünk mi a telefonvonalakhoz is, sőt távolról is meg tudjuk javítani.
9. Ha a rendszergazda azt állítja, hogy a monitorban nincsen festékpatron, te csak bizonygasd, hogy márpedig van, és azonnal cserélje ki, mi imádjuk az ilyen szócsatákat.
10. Ha a rendszergazda azt ígéri, hogy azonnal jön megnézni a gépedet, akkor sóhajtozva kérdezd meg, hogy „nála hány hétig tart az azonnal", hiszen imádja, ha így motiváljuk munkavégzésre.
11. Ha a nyomtatód nem printeli ki a dokumentumodat, akkor ismételd meg a printelést legalább hússzor, hiszen van, hogy a fekete lyukak csak úgy elnyelik a printer elől a biteket.
12. Ha a printer a húszszori ismétlés ellenére sem nyomtatja ki a dokumentumot, akkor küldd el a cég mind a negyven printerére, egyik majd csak kinyomtatja!
13. Még véletlenül se tanuld meg a berendezések helyes nevét, mi pontosan tudjuk, hogy mit értesz az alatt, hogy ez a herveli nem működik.
14. Sose használd a program beépített helpjét, az úgyis csak az agyatlanoknak meg a hülyéknek lett írva.
15. Ha az egér madzagja zavarja a billentyűdet, akkor tedd bátran a monitor talpa alá, az egér vezetéke minden további nélkül ki kell bírja a monitor 20 kilós súlyát!
16. Ha a szóköz billentyűd nem működik, nyugodt szívvel hibáztasd a tegnapi Explorer verziófrissítést.
17. A billentyűzet egyenesen imádja a süteményromzsákat és a Coca Colát!
18. A rendszergazda magyarázataira nyugodtan mondd, hogy „nem értek egy szót sem ebből az egész számítástechnikai hülyeségből", mi imádjuk, ha a szakértelmünket hülyeségnek nevezik!
19. Ha a printerben kifogy a festékpatron, akkor hívd a rendszergazdát, ugyanis a cseréje olyan nehézkes és szakmai felkészültséget kívánó munka, hogy a Hewlett Packard is csak azoknak a mérnökeinek ajánlja hozzákezdeni, akiknek megvan a doktorátusuk kvantumfizikából.
20. Ha a számítógéped elromlik, akkor a titkárnőddel telefonáltass nekünk, szerintünk a Te géped hibájáról élvezet egy olyan személlyel csevegni, akinek fogalma sincsen róla, hogy mi nem működik.
21. Ha e-mailen keresztül kapsz egy 30MB méretű (hatalmas) videofile-t, akkor feltétlenül küldd el a cég összes mail címére csatolt fájlként (ne csak címként!!). Nekünk bizony hatalmas tárolókapacitásunk van, s az sem zavar senkit, hogy ha a hálózat ettől lelassul!
22. Ha valami technikai kérdésed van, akkor semmi esetre se jegyezd meg a választ, hanem kérdezd meg újra minden alkalommal, legalább 10-szer egy héten belül.
23. Mivel a rendszergazda úgyis annyira elfoglalt, így inkább állj neki magad megjavítani a gépedet, nekünk külön öröm a Te baklövéseidet javítgatni, s közben azon tűnődni, hogy mi okozhatott ilyen jelenséget.
24. Soha ne ismerj be semmit, a legjobb védekezés azt mondani, hogy „egyszer csak elsötétült a képernyő".

Gyerekek az életről:

Mi a politika?
A politika az, amikor emberek összegyűlnek, és nagyon sokat beszélnek. (8 éves)

Mi a lélek?
A lélek az, amikor anya süteményt tesz a tányéromra és hagy az ösémnek is belőle. (8 éves)

Mi a szomorúság?
A szomorúság az, amikor az egyik ember meglátogatja a másikat, és sokat iszik. (7 éves)

Miért patkolják meg a lovakat?
Azért, mert a patkók könnyebbek a lónál, így gyorsabban mennek, mint a ló. (8 éves)

Azért, hogy ne boruljon fel a ló, mert mikor fékez, akkor a patkókkal kapaszkodik. (9 éves)
Azért, hogy csattogjon velük az utcán, mert ha nem csattog, akkor nem ló. (7 éves)

Mit jelent az, hogy „modern"?
Modern az, ha látsz valami szépet, ami nagyon drága és nincs pénzed megvenni. (7 éves)

Miből készül a parfüm?
Vízből, dugóból és parfümből. (5 éves)

Hogyan tudnak a vándormadarak több ezer kilométert megtenni egyfolytában repülve, éjjel-nappal?
A madarak, mikor ilyen messze indulnak, visznek magukkal élelmet egy tarisznyában. A repülés előtt pedig egy-két hónapig még nem indulnak el, hogy pihentek legyenek. (7 éves)

Hogyan értik meg egymást a madarak és az állatok, hiszen nem tudnak beszélni?
A madarak és az állatok egymáshoz nagyon közel mennek, és suttogva beszélnek, és nekünk csak annyit mondanak, hogy „miau". (10 éves)

Honnan tudják a tévében, hogy milyen idő lesz holnap?
Az amber a tévében onnan tudja, hogy holnap esni fog, hogy elolvassa egy cetliről. A cetlit az anyukája írta neki. (6 éves)

Miért nem esünk le, ha egyszer forog a Föld?
Azért, mert csak a Föld forog, nem az aszfalt. (6 éves)

Mi a Biblia?
Biblia egy könyv, amit Isten hagyott nekünk, hogy tudjuk, mi lesz a jövőben. Azt írja benne, hogy lesz két világháború, és mind a kettőt a románok fogják megnyerni és így is történt. (6 éves)

Mi a hárs?
A hárs egy fából készült élőlény. (7 éves)

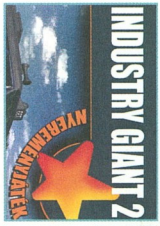
Mi az ambíció?
Az ambíció azt jelenti, hogy önző vagy. (10 éves)

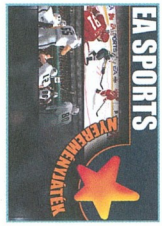
Mi a mosoly?
A mosoly az, amikor az emberek csukott szájjal nevetnek, hogy ne zavarják a többi lakót. (7 éves)

Kik az alvajárók?
Az alvajáróknak olyan betegségük van, ami nem engedi, hogy leessenek a tetőről. A bacilusaik tartják egyensúlyban őket. Amikor az alvajáró az egyik oldalra megy, akkor a bacilusok a másik oldalra rohannak és ez folyton így ismétlődik.

LINKEK:
http://www.newgrounds.com/show_flash.php?file=/samurai/samurai.swf&height=400&width=550&url=/samurai/&name=Samurai_Asshole, **Samurai harc**
http://www.riddleme.com/html/cow.html **A kistehén - kicsit másképp**

JÁTÉKSZELVÉNYEK





2002. augusztus 1. - A 3DO bejelenti a Four Horsemen of the Apocalypse-t.

2002. augusztus 2. - Kijön a Delta Force: Black Hawk Down játszható demója.

2002. augusztus 3. - Megjelenik az America's Army első kiegészítője, a Sniper Pack.

2002. augusztus 5. - Megjelenik a Empire Earth: The Art of Conquest demó. A Breed megjelenését jövőre halasztják. Marvel - Sony együttműködési pletyka kap szárnyra. Bejelentik a Tremors fejlesztését.

2002. augusztus 9. - Kijön a Stronghold: Crusader demó. Aranylemezen az Icewind Dale 2. Megjelenik a Nullsoft Winamp3.

2002. augusztus 10. - Aranylemezen az Another War, és a The Thing. Bejelentik a Schwarzenberg-et és a Bikini Karate Babes-et. A Shadow of Memories megjelenését jövőre halasztják.

2002. augusztus 12. - A Cryo múlt havi csődjét követően ma biztossá vált, hogy a Dune Generations sem fog megjelenni. Ellenben a Little Big Adventure 3 készül. Megjelenik a Skateboard Park Tycoon World Tour 2003.

2002. augusztus 13. - Az Activision-nél a Worms 3. Új Altec Lansing hangfal jelenik meg.

2002. augusztus 14. - Kijön a No One Lives Forever 1,004 javítás.

2002. augusztus 15. - Megjelenik a Celtic Kings: Rage of War demó. Elindul az Archangel weboldala. Bejelentik a Galactic Battleground Saga-t és az Island Xtreme Stunts-t, bejelentik a Platoon novemberi megjelenését. Aranylemezen a Medieval: Total War.

2002. augusztus 16. - Frissített Battlefield 1942 demó jelenik meg.

2002. augusztus 17. - Kijön a Warcraft III v1.02-es javítása.

2002. augusztus 19. - A Vivendi szétdarabolva tervezi eladni játékkiadói részlegét (Sierra, Blizzard, stb.). Elindul a Robin Hood - The Legend of Sherwood website. Megjelenik a Dungeon Siege Tool Kit.

2002. augusztus 20. - Megjelenik a Hitman 2: Silent Assassin játszható demó.

2002. augusztus 22. - A Civilization III kiegészítője béta állapotba, míg az Earth 2150: Lost Souls és a WarBirds III aranylemezre kerül. Az ATi szállítja a RADEON 9700 PRO-t.

2002. augusztus 24. - Kijön a Privateer's Bounty: Age of Sail II, a No One Lives Forever 2 és a Team Factor (frissített) demója, valamint az America's Army: Operations RECON v1.2.1-es patch-e.

2002. augusztus 26. - Megjelenik a Necromania demó, és a Neverwinter Nights v1.23-as patch.

2002. augusztus - A Warcraft III egész hónapban az eladási listák élén.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (AUGUSZTUS - SZEPTEMBER)

Arx Fatalis	JoWooD	-	9/27/02
Beach Life	Eidos	-	9/6/02
Beam Breakers	JoWooD	-	9/27/02
Car Tycoon	JoWooD	10,990 Ft	8/22/02
MAGYAR SZINKRONNAL!			
Crazy Taxi	Empire	-	8/14/02
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	-	9/13/02
Icewind Dale 2	Avalon	-	9/27/02
Medieval: Total war	Activision	-	8/30/02
The Soccer Manager	JoWooD	-	9/27/02

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (AUGUSZTUS - SZEPTEMBER)

Dark Reign 2	EVM	1440	9/30/02
Defender of the Crown	EVM	1440	9/30/02
Heavy Gear 2	EVM	1440	9/30/02
Mat Hoffman's Pro Bmx	EVM	1440	9/30/02
Tony Hawk's Pro Skater 2	EVM	1440	9/30/02

NYEREMÉNYJÁTÉKOK SORSOLÁSA

Kapitalizmus 2 nyereményjáték
Bokor Zoltán - Nagyvenyim
Szekeres Viktor - Debrecen
Korösi Milán - Somoskoújfalu

Hotel Giant nyereményjáték
Szilágyi László - Pécs
Kiss Péter - Sárvár
Horán László - 1223 Bp.,

Heroes IV nyereményjáték
Kovács Balázs - Rétság
Varga Jeno - 1072 Bp.,
Bíró Zoltán - Tárnok

Grandia2 nyereményjáték
Fejér Mihály - Tiszafüred
Bunna Balázs - Pécs
Vágner Tamás - 1103 Bp.,

Syberia nyereményjáték
Tóth Tamás - Abony

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Vince Ádám (Vincent), Balázs Gábor (Beegee)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Minden nap 20 órától a Minimax után

CONSOLE GAMES

ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

FOCUS

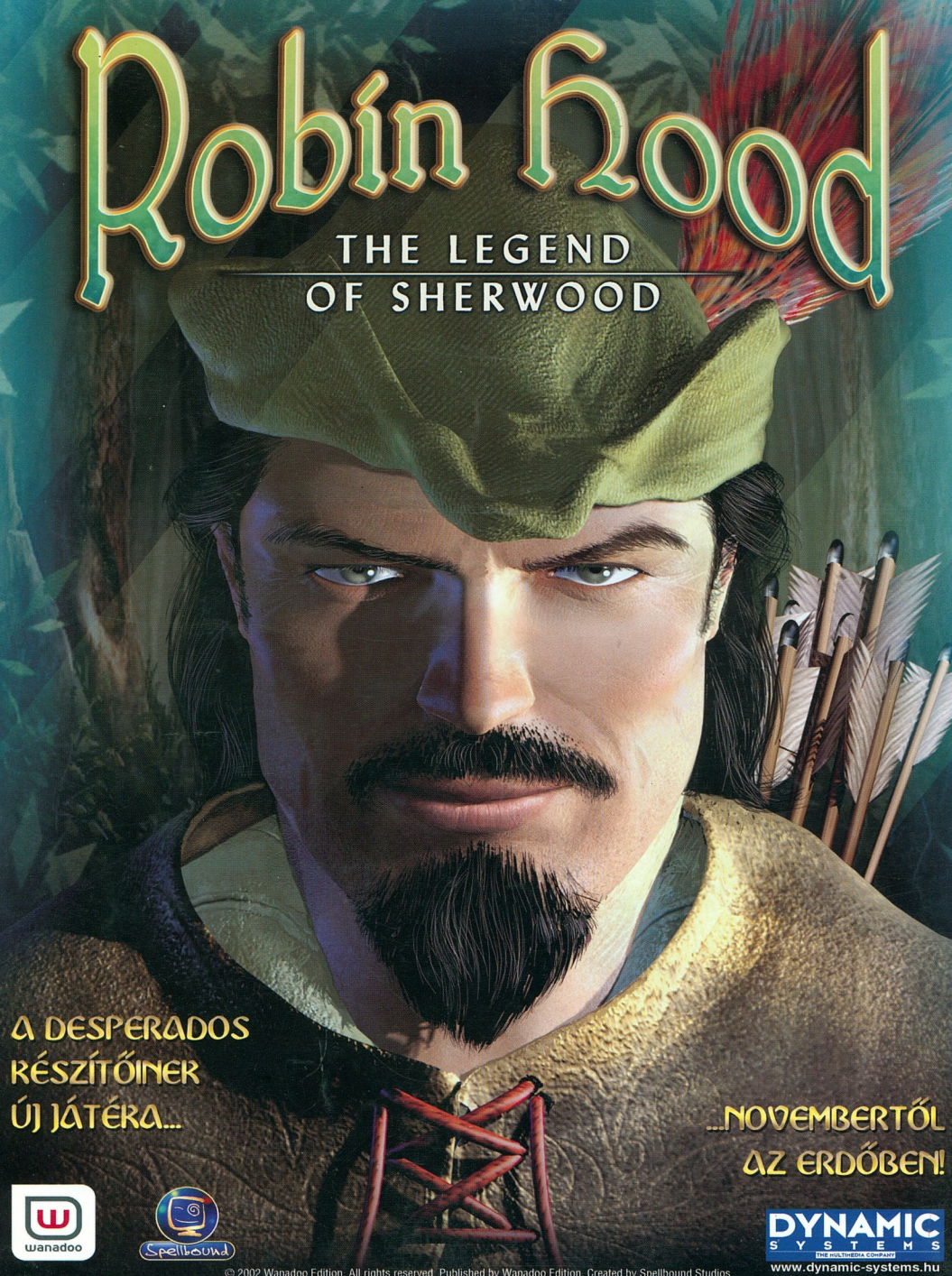
TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

GAMEZ

PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

MOSAIC

ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL



© 2002 Wanadoo Edition. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Created by Spellbound Studios.